



1997年5月1日発行(毎月1回・1日発行) 第3巻第5号/通巻24号

NEO-GEO FREAK NEO-GEO

月刊

# ネオジオフリーク

## リアルバウト 餓狼伝説スペシャル

裏キャラ出現方法&対CPU戦キャラ別攻略

## SNKライブツアーレポート 64ビット情報

真説サムライスピリッツ武士道烈伝  
マジカルドロップ

真説サムライスピリッツ  
武士道烈伝  
CM撮り密着取材

真説サムライスピリッツ  
武士道烈伝  
スペシャル・ポスター

特別付録

5 1997  
590 yen  
5月号  
芸文社





平成のサムライ現る。

何者にも侮られず、何者にも媚びない。  
信ずるものは、手にした刃と己自身。  
それが、サムライ。  
自らの命と誇りをかけて戦った彼らの時代に、  
今すべての旅人たちが誘わう。  
そこにはきっと、冒険の旅が待っている。  
真説サムライスピリッツ武士道烈伝。  
今日からキミは、サムライになる。

真説 サムライスピリッツ  
**武士道烈伝**

**サムライRPG**

ネオジオCD版・セガサターン版・プレイステーション版ともに  
6月27日発売予定/価格6,800円(税別)

※発売日及び価格が予告なく変更される場合があります。画面等具はすべて開発中のものです。あらかじめご了承ください。  
◆NEOGEOはSNKの商標です。



TM




インターネットで最新情報 <http://www.neogeo.co.jp>





このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびは株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

“マーク”および“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 ©1997 SNK-フジテレビ-ASATSU



CD 97.4.9 ON SALE

CD:PCCB-00255 ¥2,548(税込)



## 真説サムライスピリッツ〜武士道烈伝 ドラマCD

SNK

今、魔王・天草四郎時貞とサムライ達の物語の幕が開いた…!!

話題のアーケードスベックRPGがドラマアルバムで登場。  
「ゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオを含んだ完全版!!

<CAST>

霸王丸…臼井雅基 / ナコルル…生駒治美 / リムルル…氷上恭子 / ガルフォード…小市慢太郎 / チャムチャム…千葉龍子 / 天草四郎時貞…真殿光昭 / 天姫…時姫…岩男潤子 / 牛若姫…石井直子 / 牙神幻十郎…コング桑田 / アンロジャ…石原慎一 / サノウウク…真砂勝美 / モナシ…バクバク…佐々木菜摘 / 盗賊…松田健浩、須子田峰夫 / 語り部…納谷六朗 / 演出…千葉繁

NOW ON SALE

真説サムライスピリッツ〜武士道烈伝

ORIGINAL SOUND TRAX

SNK 新世界楽曲雑技団

CD(2枚組):PCCB-00252 ¥2,548(税込)

「宇安、氷上のゲムドラナイト」

4月より放送局拡大決定!!

日時:毎週日曜日

東京放送(TBS/95.4kHz) 深夜25:00~25:30

北海道放送(HBC/128.7kHz) 深夜25:00~25:30

毎日放送(MBS/179.8kHz) 21:25~21:55

RKB毎日放送(127.8kHz) 高松24:40~25:10

パーソナリティ:宇安武人、氷上恭子

4月放送中のラジオドラマは

「CLOCK TOWER 2」

5月放送予定のラジオドラマは

「NEO・GEU STATION ラジオドラマ編」

CD 97.5.2 ON SALE

CLOCK TOWER 2 ドラマCD/HUMAN

CD:PCCB-00258 ¥2,548(税込)

VIDEO 97.4.18 ON SALE

VIDEO:PCVP-12071 ¥5,040(税込)



## REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL

SNK

餓狼伝説シリーズ最新作登場!! 最強の狼は誰だ?!

登場キャラ全20名にEXキャラ4名を加え連続技から対戦プレイを紹介。苦手キャラの攻略もNEO・GEOゲーム攻略集団NEO・GEOフリーク編集部が完全監修!またCPU戦、エンディング、スタッフクレジットとおもしろところは全てみせます。

<収録内容>プロローグ〜対CPU戦〜対戦プレイ(各キャラ、連続技紹介〜対戦プレイ)〜EXキャラ対戦プレイ(各キャラ連続技〜対戦)〜エンディング集〜スタッフクレジット+オマケ映像

監修:ネオジオフリーク編集部

ゲームプレイヤー:ジェイスケ、モリスケ、修羅騎士鷹、蒼炎闘士ゆーち / 声の出演:生駒治美、曾木亜弥 / 音楽:新世界楽曲雑技団

COLOR HiFi STEREO 90min/スタンダードサイズ

VIDEO & LD 97.4.9 ON SALE

CD 97.4.18 ON SALE

## ALL ABOUT STREET FIGHTER EX 完全解析VIDEO

ARIKA WEST CAPCOM®

最強の解析ビデオ登場!

2Dテストの3D対戦格闘として人気集中の「ストリートファイターEX」を最強のプレイヤー軍団が完全攻略! ガードブレイク/スーパーコンボ/スーパーキャンセルなど、「EX」のシステムとそのテクニックを徹底解析、さらに超絶技巧による華麗な対戦を収録!

<収録内容>システム紹介〜テクニック紹介〜脱出方法〜連続技〜対戦〜おまけ

監修:スタジオイベントスタッフ

ゲームプレイヤー:三原一郎(アリカ)/永田寛(アリカ)/加藤義文(スタジオイベントスタッフ)/白川大輔(スタジオイベントスタッフ)/山中直樹(スタジオイベントスタッフ)/鈴木TZR 智隆

COLOR HiFi STEREO 90min/スタンダードサイズ/CLV(LD)  
VIDEO:PCVP-12070 LD:PCLP-00635 各 ¥5,040(税込)

Fantastic Character Series

## デジタルアンジュ-電腦天使SS-

徳間書店インターメディア

オリジナルコンポーザーがCDのためにゲーム収録曲全曲をフルアレンジ、加えてエンディング曲(歌:井上喜久子)はフルコース完全ヴァージョンで収録。そしてゲームシナリオスタッフによる書き下ろし、オリジナルキャストの声優によるミニドラマを追加。愛する想いがぎざりつまったメモリアルサウンドトラックをお届けします!

12Pオールカラーブックレット付き。

<VOICE> 井上喜久子、沢海陽子、吉田古奈美、樫ひかり、根谷美智子、菊池志穂

初回特典:スーパービクチャードイス

CD:PCCB-00257 ¥2,548(税込)



# CONTENTS

NEO・GEO FREAK 5月号

★ II プレゼントのあるページを表しています  
★ II 賞品制度を導入している投稿ページを表しています

対CPU 戦 攻略

## リアルバウト餓狼伝説 スペシャル

10

特集1

## 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 CM撮影密着取材

4

特集2

## “SNKライブツアー”レポート ～64ビット情報

8

お知らせ

## KOF'97声優(京の彼女、ユキ役) 一般募集のお知らせ

71

ゲーム  
攻略&紹介

## 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 ..... 60 マジカルドロップⅢ ..... 68 QP ..... 70

連載  
コラム

## 人生、あーこりゃこりゃ ／**コング桑田** ★ ..... 131 碧い砂時計 ／**生駒治美** ★ ..... 132 遊びは終わりだ!! ／**安井邦彦** ★ ..... 133

設定  
資料

## キャラクターテキスト⑩ "テリー・ボガード"のすべて ..... 72 ティンクルスターズプライツ 設定原画集&開発インタビュー ..... 77

コミック

## リョウの朝ごはん／日向星花 ..... 91 サムライスピリッツ・カントリーロード 雪伝 ／**島津わか乃** ..... 104 三匹が行く!／坂本みのる ..... 136 四コマ一座／城弥広己 ..... 141

ネオジオ関連メーカーレーンインタビュー／夢工房	..... 88
NEO・GEO TOPICS	..... 90
ネオジオブロムナード	..... 92
ソフト売上ランキング	..... 96
ソフト人気ベスト10	..... 97
クラブハウスコア ★	..... 98
格ゲー塾	..... 100
読者創作ストーリー ★	..... 108
クロスワードパズル ★	..... 109
バオバオカフェようこそ! ★★★★★★★★★★	..... 110
新作発売予定リスト	..... 120
天晴 ★	..... 121
3パーセントの誘惑 ★	..... 122

もう一度愛して♡トッププレイヤーズゴルフ ★	..... 124
オールドゲーム攻略/クロスソード	..... 126
新作モード情報	..... 134
通販コーナー	..... 138
最新音楽CD&VIDEO	..... 140
プレゼント ★	..... 141
奥付	..... 142

表紙●真説サムライスピリッツ武士道烈伝 ©SNK・フジテレビ・ASATSU  
イラスト/しろく大野 表紙デザイン●山田幸廣 (PRIMARY GRAPHICS)  
NEO・GEOはSNKの登録商標です  
©玄文社 1997 禁無断転載



# 撮影現場に潜入リポート! サムライRPGのCMの全貌に迫る!!



©1997 SNK・フジテレビ・SATSU イラスト/しろう大野

ネオジオ初めのRPG『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』発売までもう少ししかかるけど、ここはうつ辛抱の時期。しかし、ただ待つってただなんや...。という人のために朗報! なんと『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』のCMの放映が決定したのだ。放映開始は6月とまたちょっと先になってしまう。そこで、編集部では2月26日におこなわれたCM撮影の密着取材を敢行!

CMの内容をいち早く教えちゃうぞ!

実録! CMができるまで

## 真説サムライスピリッツ CM 撮影密着取材

### ①ライティング

重く射さされた二重扉を開け、足を踏み入れたスタジオは、スタジオがたかたかいて、全体的に白く煙っている。

### まずはセットの組み立てから!

そのスモークの隙間から、青を基調とした光りが漏れ、スタジオはほとんどこくく不思議な雰囲気に満ちていた。

しかし、そんな幻想的な雰囲気があるのは裏腹に、スタジオ内には厳しいスタッフの音が響いていた。

監督が細かい指示を出しながら、少しずつ今回のCM撮影用のセットが組み立てられていく。

舞台となるのは、一見、刑事ドラマなどによく見かけるなんの装もない取り調べ室。しかし、よく見てみると、普通の壁についているはずの鉄



取り調べ室の壁を組み立てます



撮影器材が色々...

開いている片方にカメラ置いて撮影するのだ



### ②ヘアメイク

ちょっとした間でも手直し...

### 髪を整えメイクをして スタンバイOK!



雑談などを交え、女優さんをなごませながら...



スタジオやライティングの作業が進んでいる頃、メイク室では、役者さんのヘアメイクがおこなわれていた。髪をセットし、メイクをほとんど。今回は特殊メイクとか、変わった衣装とかはない。で目立って大変そうなのは、メイクの仕事はこれだけじゃ終わらないのだ。仕事は撮影中も続く。演技で揺れた髪やテカったメイクを、撮影の合間のほんの短い時間に直したり、動いた時にできた服のしわを直したり、ほとんど役者さんにつきっきりなのだ。



一番きれいに見せるのが、メイクマンの使命です!



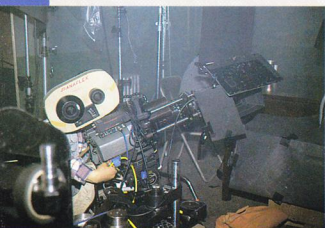
歯にもメイクを! 人体に影響ないよね...?

歯にもメイクを! 人体に影響ないよね...?



# ③撮影

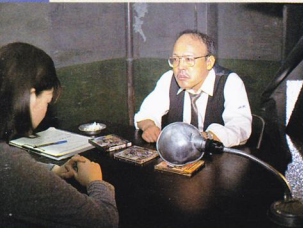
いよいよ撮影開始！でもその前にやるべきことが...



こ〜んなすごいカメラで撮ってます



直前まで演技の打ち合わせ！



取り調べ中。でも手元にはソフトが...



この中にすべての音が詰まっているのだ



これでやったのか？ 決定的な証拠だ！



「本当なんです！」でも、刑事さんは聞いてくれないの...



## ●小道具作成

撮影使うゲームのソフトがこの時点でできてなかった。：、撮影には絶対必要。そこで、パッケージの刷り上がった物を使ってスタジオの片隅で工作がはじまったのだ。

【用意する物】

印刷された紙/ソフトのパッケージ/厚紙/スプレーのり/カッター/カッターマット

① まずはラインに沿って丁寧に切り取る

② スプレーのりを吹きかけて...

③ 厚紙に貼りましょ

④ 山折り、谷折りにきれいに折り目をつけて...

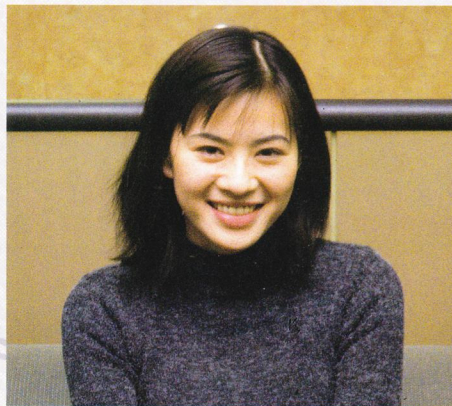
⑤ ケースにはめ込んでさあがりー











# 出演者突撃インタビュー 広瀬正志 & 草野由記子

撮影終了直後、出演者の広瀬正志、草野由記子の2人に、撮影の感想を聞いてみたぞ。



**広瀬正志**  
ひろせ まさし  
主な経歴…TV「部長刑事」、  
「あまちゃん」他、他、  
ニメーション「機動戦士ア  
ダム」ランパール、ヤン  
肉馬、リキマン他  
出身地…大阪府  
誕生日…11月6日  
血液型…A型  
趣味・特技…関西弁、読書

主な経歴…TV「部長刑事」、  
「あまちゃん」他、他、  
ニメーション「機動戦士ア  
ダム」ランパール、ヤン  
肉馬、リキマン他  
出身地…大阪府  
誕生日…11月6日  
血液型…A型  
趣味・特技…関西弁、読書

## 草野由記子

くさの ゆきこ  
誕生日…9月22日  
出身地…滋賀県  
血液型…A型  
趣味・特技…映画鑑賞、読書  
スリーサイズ…B85・W58・  
H83  
主な経歴…CM、P、T、  
寿製薬「月桂冠」、白濁ア  
トペン「ワールド」他、  
TV「ふたりごころ」他、  
「機太郎  
侍」江戸の用心棒、「銭形  
平次」他  
所属事務所…株式会社グレイ  
ス

## すべての監督の 指示のままだ

撮影お疲れ様でした。

さっそくですが、収録はどう  
でしたか？

広瀬…監督がいい監督さんで、  
色々とおもしろい演技注文を  
つけてもらいました。おかげ  
で下手なりにうまくやれまし  
た(笑)。

草野…私もすごく分かりやす  
いアドバイスをしていただい  
てやりやすかったですね。そ  
れがセットの照明ですが、青  
れがすごくいい雰囲気、青  
とか水色が交じりあつたみた  
いのがかまえていました。

収録中のエピソードと  
かありましたか？

草野…私、おなかなりました  
(笑)。

広瀬…そだった？

草野…えー！ 気づきません  
でしたか？ よかった。

広瀬…草野さんは音ひろって  
たりして(笑)。

オヤジVS.  
イツちやつた人？  
どっちも個性  
な役でした

苦勞したことはありま  
したか？

広瀬…暑毛がなくなったこと  
くらいかな。監督が「本気  
で抜け」といったのでその通  
りにしたから5〜6本はな  
くなったんじゃないかな。  
草野…セリフが非現実的な内  
容だったじゃないですか、だ

から感情を入れるのが大変で  
したね。「サムライ」はまだ  
し「お地蔵さん」とかある  
し(笑)。

自分の役どころにい  
ての感想を聞かせてください。

広瀬…いやらしい奴かな？

まあ、ここでもいとおじさ  
ん程度ですけど。根がさ  
じやないからそれを出すのが  
もう大変でした(笑)。

草野…イツちやつてる人だと  
思いました。

スバリ見どころはこ  
でしよう？

広瀬…泣きながら訴える彼女  
の清纯さかな。それと、刑  
事のいやらしさとの対比がお  
もしろいです。  
草野…設定とか台詞とか、現  
実的であってそうないとい  
う「不思議な世界でのできご  
と」などどこかな？

ゲームともども  
お楽しみに

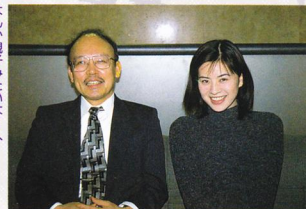
ところでゲームはやり  
ますか？

広瀬…やらないですね。子供  
はやってますが。大人のゲー  
ム(競馬とかパチンコ)はや  
ります。

草野…やります！ アドベン  
チャーとかPRGとかが多い  
かな？

最後に読者の人に言  
メッセージをお願いします。

広瀬…おもしろいできで  
見てやってください。で、C  
M見ながらゲームを買ってくだ  
さい。草野…見かけたら応援してく  
ださい！  
ありがとうございま



なんか親子みたいなる人



真剣な彼女表情が男をよめるコメディ



ちょと態度の悪い刑事さん、なか  
なかい味出てます



# SNK ライブツアー 97



## 各地とも豪華ゲスト多数出演!! ライブツアーは大盛況!!

全国5ヶ所でおこなわれたSNKライブツアーも、3月27日の名古屋を最後に無事終了! 大阪、東京、仙台、福岡、名古屋の主要都市というだけあって、読者の中にも参加したって人も多しんじゃないかな? 遠くまでいけなかったという人のために、ここでは、東京会場の様子を紹介するぞ!

りと、とにかく開場時から長蛇の列ができていたぞ!

**ナコルル・小町・破沙羅も登場!!**  
**指南塾&クイズ大会**

会場のほぼ中央にはイベントのためのステージが設置されていて、一日中色々なイベントがおこなわれていた。「真説サムライスピリッツ武

士道烈伝・指南塾」では、ナコルル役・生駒治美、江江小町役・山岡厚子らをゲストとして迎え、サムライRPGの画面映像などをステージ上のスクリーンに映しながら、まだ未発表の情報などを織混ぜながらのトークが繰り広げられた。

「シミュレーションクイズ」は、来場者も参加してのクイズ大会。

優勝者は豪華賞品がもらえる! ということで、参加者もはまりきってクイズに答えていた。

ここでは、生駒治美、山岡厚子の2人の他に、首斬り破沙羅役・野中政宏もゲストとして参加。

それぞれの持ちキャラの声でクイズの問題を読み、会場を沸かせていた。

**個人的なバフオマンズに審査員も大ウケ!!**

コスプレコンテストでは、200人以上のコスプレイヤーが大集合! ステージ映しと個性的なバフオマンズを披露してくれた。来月号で各会場(大阪・東京・仙台・福岡・名古屋)の優勝者をまとめて紹介するでコスプレファンはお楽しみに♡

**グラッドフィナーレにはスペシャルゲストKEN登場!**

ステージのラストを飾るのは「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」チャンピオンシップの決勝大会。



対戦台もこの人ばかり。画面が見えません...



販売コーナー也大盛況!



コスプレイヤーにも大人気! ネオプリ



見よ、このお客さんの数を!

**会場を取り巻く長い列!!**  
**開場前から熱気大爆発!!**

会場となったホールのまわりには、開場前から長蛇の列ができていた。なんと朝の7時から並んだ人も入っているうんだから、すごい気合いの入りがた。何といっても今回の目玉は

「真説サムライスピリッツ武士道烈伝! 体験コーナーでは実際にプレイできるとあって「発売前に少しでもプレイしてみたい!」というファンによって凄人だかりができていて、一番の人気コーナーだった。

チャリティゾーンは、人気の格闘ゲーム「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」や、「サムライスピリッツ大豪降

臨」などの対戦台があった他、「ウルトラ電流イライラ棒」などが設置されていた。

また、AOUショーにも参加出来た。キャラクターと一緒に写真を撮れるフレームのNEOプリントもあったのだ。こちらはお気に入りのキャラの2ショットを撮ろうというファンが、コスプレイヤーがらみでコスプレしているキャラと一緒に撮った。

**子安・氷上も熱唱!!**  
**ゲームドラム**  
**公開録音!!**

東京会場ではTBSラジオで好評放送中の「子安・氷上のゲームドラムの公開録音」もおこなわれたぞ。おなじみのオープニングテーマに、そのステージに現れた2人、通常コーナーの他、生駒治美がスペシャルゲストとして登場したり、KOF97の最新キャラクターの声を「ゲームドラ」のDレである子安武人が担当することが決定したなどの情報も! どんなキャラクターかはまだ秘密ということ。発表が楽しみだね。

収録終了後も、2人がファンサレスとしてラジオのテーマソング「OPEN SE SAMURAI 時空旅行」を熱唱するなどおに盛り上がりだった。



こんなに長い列が! みんなすごいね





コスプレイヤーも大集合！

熱唱のZUN



優勝者にはCDZとソフトが贈られた



子安・氷上も熱唱。会場からも手拍子が… トークの盛り上がりだったぞ！



いろんな情報が飛び出した指南塾



厳しい予選を勝ち抜いてきた8人だけあって、手に握る大熱戦！試合を見守る観客からも「ガンバレ！」などの声援が飛び出し、会場も一体となって盛り上がった。そして、決勝の興奮も冷め



決勝は3人。ロレンツVS山岡！

やれぬままのランドフィナーレへ。ゲストの生駒野中、山岡の3人も再登場して、会場に集まったコスプレイヤーがステージ前に集合しての記念写真の撮影がおこなわれた。そして、忙いスケジュールの合間をぬってKENが、友情出演のため会場に駆けつけてくれたの。『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』のエンディングテーマ「天空へ」を熱唱！雄大な歌声に包まれながらライブツアーは幕を閉じた。

イベント終了後、東京会場にゲスト出演した3人に、ライブツアーの感想を聞いてみた。山岡「ゲーム関係のイベントは初めてなんですけど、すごく楽しかったです。スタッフの方がやさしくて、大阪の人がはて歌いました。生駒「大阪は地元でとてもあって、すくノリノリでした。最後に出演者全員でキャラクターの声でデュエットしたり。すごく盛り上がりしましたね。」

東京は、すごく人が多くてびっくりしました。ゲームド出演したり、クイズ大会の司会や、コスプレ大会の審査員など色々なことをやらせて頂いておもしろかったです。野中「タイズのコーナーに出たんですが、みんなすくノリでした。僕なんて全然わからなくて(笑)。すくノリお客さんが盛り上がり、楽しかったですね」



これが64ビットのサムライだ！

※この写真はAOUショーのものです。ライブツアーはこれよりバージョンアップしたものでした。



ライブツアーではこれより開発が進んでいたぞ！

「64ビットは、いっつ頃プレイできそうですか？」現時点ではまだ未定です。64ビットハードのソフトは、これまでの家庭用NEO GEOハード(ROM&CD)でプレイすることができるとでしょうか？

「具体的なことはお答えできないのですが、順調に進行していますので、期待してお待ち下さい。」

「64ビットは、いっつ頃プレイできそうですか？」現時点ではまだ未定です。64ビットハードのソフトは、これまでの家庭用NEO GEOハード(ROM&CD)でプレイすることができるとでしょうか？

「残念ながら、できないです。」では、64ビットの家庭用のハードとかソフトが出る予定はありますか？「予定はありません。」64ビット以外のソフトも、今後開発していくのでしょうか？「従来のネオジオと並行していきます。」

## 噂の64ビット機に迫る！





**Real Bout SPECIAL**  
 (R) ©SNK 1996  
 リアルバウト 餓狼伝説スペシャル

# リアルバウト 餓狼伝説スペシャル

今回は隠しキャラの技解析及び対人戦攻略に加えて  
 全キャラでのCPU攻略をしていくぞ。  
 前号では詳しくお知らせできなかった  
 隠しキャラの出し方もばっちり紹介!

SNK	格闘アクション	394M
MVS	発売中 118,000円	カセット 発売中 32,000円
		CD 発売中 6,800円

裏キャラの方かとのキャラ  
 混せてリニューアルしたと  
 いった感じ。タンは「餓狼伝  
 説スペシャル」のものに近い  
 また、能力的に見てみると



「餓狼伝説」の技と「リ  
 アルバウト 餓狼伝説」から「リ  
 アルバウト 餓狼伝説スペシャル」へと移った時に消えてし  
 まった技を持っているキャラ  
 だった。アンディの闇浴び  
 せ隠りやヒリーの紅蓮殺棍な  
 どがその技にあたる。マリイ  
 は「餓狼伝説」の技と「リ



裏キャラとして登場するの  
 は、アンディ、マリイ、タン、ヒ  
 リーの4キャラ。ギースとは  
 違い、MVSでも使用可能だ。  
 アンディとヒリーは「リア

## 最後の隠しキャラ発見

何とギース以外の隠しキャラも登場!  
 アンディ、マリイ、タン、ヒリーの裏キャラが  
 加わってさらに激しい闘いの予感が...

**家庭版**  
 ランキング画面表示中  
 に、ギース使用コマンド  
 の「A+B+C」を入力して、  
 ギース使用可能な状態に  
 する。その後プレイヤー  
 セレクト時に、裏キャラ  
 がある4名のキャラクタ  
 ーにカーソルを合わせた  
 B+Cを押しながらA or  
 Dを入力

**MVS**  
 プレイヤーセレクトの  
 時に、裏キャラがある4  
 名のキャラクタにカー  
 ソルを合わせた後、ス  
 タートボタンを押した  
 ち、B・C・C入力後  
 B+Cを押しながらA or  
 Dを入力

**使用方法**  
 より劣っている部分が多いよ  
 うだ。  
 例えば裏アンディには、無  
 敵空技の昇弾がなくなっ  
 ているとか、裏マリイも、同  
 じく頼れる対空技のバーチ  
 カルアローがなくなってい  
 るのだ。  
 コンビネーションアタック

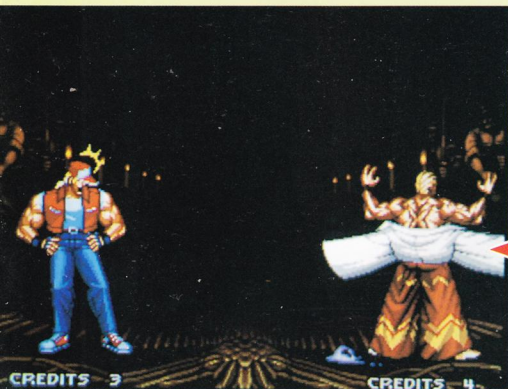
タンの新技、ブラボ、烈千鶴。  
 対空として使える。

も、裏マリイと裏タンに關  
 してはバリエーションが非常  
 に少なく、特に対人戦では苦  
 戦を強いられることになり  
 そうです。

詳しくは後のページで解  
 説をしているので、そちらを  
 参考に。  
 肝心の使用方法だが、MVS  
 と家庭版では出し方が違  
 うので注意。

\*記事中のコマンドは、キャラが右を向いている時のものです。また、キャンセル表、キャラ性能評価は編集部調べによるものです。





袴に身を包んだギース登場！ でもナイトメア

その条件は「ファイターランキングで「MASTER FIGHTER」以上のランクで、なかつノミでクリアする」というもの。以上の条件を満たしていれば、クラウドザ倒したあとに、クラウドザ倒していく場面になり、その奥にギースが登場する。



この程度のファイトングレベルでクリアするとギース登場



横が開いていく、その先には…

## CPUギース登場条件

るのだ。

下の表を見てもらえば分かると思うが、「MASTER FIGHTER」を取るには「ファイトングポイントの合計が最低でも40ポイント必要になる。クラウドもめてCPUとの対戦は全部8試合・試合2戦なので、計16戦でそのポイントを稼がなくてはならない。つまり、ファイトングレベルを平均A/A以上取らないと、ギースは登場しないのだ。

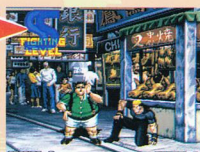


ジョーの投げ1回は追い討ちまで決めると千500点。威力も高いぞ

SSを取るのにはかなり至難の業。跳び込みからの連続技で相手を連続で倒すのはもちろん、超必殺技や潜在能力などの点数の高い技を決めていかなければ、まず取れない。



10秒で倒して、得点は4千点。表の通りならSSのはずだが…



バフェクトで倒したので、SSの評価となった

相手を倒した時に出るファイトングレベル。その算出方法は以下の表の通り。CPUギースの登場条件とリンクしているだけに、チェックしておきたいところ。なお、バフェクトを取ると、ファイトングレベルが表のもののよりアップする（ただし最高はSSS）。

## ファイトングレベル表

得点	9000点以上	8000点以上	7000点以上	6000点以上	5000点以上	4000点以上	3000点以上	3000点未満
時間	SSS	SSS	SS	SS	S	S	S	AAA
15秒以内	SSS	SS	SS	S	S	S	AAA	AA
20秒以内	SS	SS	S	S	S	AAA	AA	AA
25秒以内	SS	S	S	S	AAA	AA	A	B
30秒以内	S	S	S	AAA	AA	AA	A	B
35秒以内	S	AAA	AAA	AA	AA	A	B	C
40秒以内	S	AAA	AAA	AA	AA	A	B	C
45秒以内	AAA	AA	AA	A	A	B	C	C
50秒以内	AA	A	A	B	B	C	C	C
55秒以内	A	B	B	C	C	C	C	C
56秒以降	B	C	C	C	C	C	C	C
エクストラ/時間切れ	C	C	C	C	C	C	C	C

## ファイトングポイント表

ファイトングレベル	SSS	SS	S	AAA	AA	A	B	C
ファイトングポイント	53	45	33	25	17	12	9	5

## ファイターランキング表

HOLY FIGHTER	GENIUS FIGHTER	MASTER FIGHTER	ACE FIGHTER	HOPE FIGHTER	AVERAGE FIGHTER	TRAINEE FIGHTER	BEGINNER FIGHTER
850以上	849~650	649~442	441~351	350~221	220~156	155~117	117未満

## ファイトングレベル算出方法

バフェクトも当然必要かし、ジョー・ヒガンだけは結構簡単に取ることができ。ヒガンの投げは、追い討ちまで決めれば点数が千500点と高いので、この投げを狙って得点を稼ぐことができるから、6回決めれば大抵相手は倒れるが、その時点で9千点をゲットできる。



取りにくいSSSを8回も取ってやっとな「Holy Fighter」

ファイターランキングの「HOLY FIGHTER」を取るのには、さらに難しい。ファイトングレベルでSSSかSSをまんべんなく取っていないといけません。このランクが取れたら自慢してもいいかも。





# 裏安迪・ボガード

攻略／修羅騎士 鷹

## 影のアンディ参上!! の叫びが空を斬る

### 特殊技解説

上げ面、この技の出がかりはノーマルアンディと同だが、その後のコンビネーションはC、C、Cと通った部分が見受けられる。

また、このコンビネーションを最後まで決めることができたなら、闇浴びせ蹴りで追い討ちをかけることも可能だ。しかし、最後のCで浮いた相手が、裏から表か分りにくい位置にいる場合があるので注意が必要になってくる。決めたコッは、最後のCが通った直後に闇浴びせ蹴りのコマンドを入力していき、着地と同時にボタンを押すようにすること。要は先行入力だ。追い打ちのくい弾は、斬影拳や投げを決めたあとに出すといぞ。

### 必殺技解説

#### 闇浴びせ蹴り

出がかりに無敵時間が瞬ついているので、引き寄せ



先陣をガードされると斬影拳などで反撃される。あひ



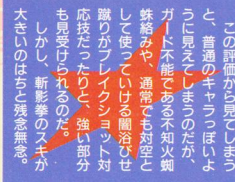
見た目が格好イイうえ、高性能な技なのね

で反撃されてしまうので、最低限ガードはさせたい。また、判定が大きいので相手の跳び込みを返してしまいうこともある。

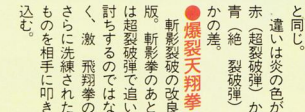
### キャンセル表

	A	B	C
近距離立ち	○	○	○/△
遠距離立ち	○	○	△
しゃがみ	○	○	○
垂直小ジャンプ	×	×	×
垂直ジャンプ	○	○	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
斜めジャンプ	○	○	×
VA		○	

×はキャンセルできない。使う技は、思いきや、裏はダ



●斬影拳 穿  
ノーマルの斬影拳と違ってこちらは、後ろについてくる弾像にも攻撃判定があるところ。その他、相手にガーさせてしまえば反撃を受けることはないのだが、外してしまった場合のスキが絶望的に大きい。ノーマル斬影拳と違って、移動手段に使うのはちと考えものだ。



●不知火蜘蛛絡み  
この技は空中から仕かける投げ技。前作と同様に面めの最中に小ジャンプなどから出していくといぞ。

●絶対 裂破弾  
性能は超絶破壊弾と同じ。違いは炎の色が赤(絶対 裂破弾)か青(絶対 裂破弾)かの差。

スピード

C

リーチ

C

攻撃力

C

総合

C

使いやすさ

C

キャラ性能評価  
この評価から見てしまつと、昔のキャラっぽいように見える。また、ガード不能である不知火蜘蛛絡みや、通常でも対空として使っている闇浴びせ蹴りのがブレイクショットに対応技たりと、強い部分も見受けられるのだ。しかし、斬影拳のAが大きいのは残念無念。

※このページ以降の技コマンド表中の★のついた必殺技は、ブレイクショット対応技です。キャンセル表の○、×はそれぞれキャンセルがかかるかどうかを、△はガードされた時のみキャンセル可能な技を表す。また、キャラ性能評価はA～Eの5段階で、Aに近いほど優秀です。







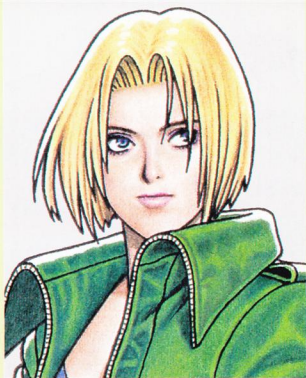


連係技のアキレスホールド。ダメージは小さい

●アキレスホールド  
投げからの連係技。コマンドを左に連入力しても出る。素早く入力しないと出ず、たがえないので注意。楽な入力法としては投げを決めたらレバークルグル+連打というものがあがる。

●特殊技解説  
対空技としてかなり強い。バーチャルアローがないため、お世話になる機会も多いぞ。おっさの場合にも出せるようにしておう。

●クライミングアロー  
対空技としてかなり強い。バーチャルアローがないため、お世話になる機会も多いぞ。おっさの場合にも出せるようにしておう。



# 裏ブルー・マリー

攻略/DSP - たるりん

●Mスナッチャー  
しゃがみ投げ技だが、判定が弱く無敵時間もないので対空に使うのはお勧めできない。しかし、しゃがみ攻撃や対ライオンしゃがみ攻撃からキャンセルで出すと空中連続技として決めることができるので、簡易連続技用として使える。フレイスロックコンボに追い打ち攻撃までキツチリ決めよう。

●必殺技解説  
跳びかかった相手の腕を取り、腕ひしぎを決める投げ扱いの技。当然ガード不能だが、相手がしゃがんでいると決まらないうちにイマイチ使えない。ブレイクショット対応技だが、大技ガード時以外には狙われない方が無難。

●Mスナッチャー  
しゃがみ投げ技だが、判定が弱く無敵時間もないので対空に使うのはお勧めできない。しかし、しゃがみ攻撃や対ライオンしゃがみ攻撃からキャンセルで出すと空中連続技として決めることができるので、簡易連続技用として使える。フレイスロックコンボに追い打ち攻撃までキツチリ決めよう。

●必殺技解説  
跳びかかった相手の腕を取り、腕ひしぎを決める投げ扱いの技。当然ガード不能だが、相手がしゃがんでいると決まらないうちにイマイチ使えない。ブレイクショット対応技だが、大技ガード時以外には狙われない方が無難。

●クライミングアロー  
対空技としてかなり強い。バーチャルアローがないため、お世話になる機会も多いぞ。おっさの場合にも出せるようにしておう。

●特殊技解説  
対空技としてかなり強い。バーチャルアローがないため、お世話になる機会も多いぞ。おっさの場合にも出せるようにしておう。

●Mスナッチャー  
しゃがみ投げ技だが、判定が弱く無敵時間もないので対空に使うのはお勧めできない。しかし、しゃがみ攻撃や対ライオンしゃがみ攻撃からキャンセルで出すと空中連続技として決めることができるので、簡易連続技用として使える。フレイスロックコンボに追い打ち攻撃までキツチリ決めよう。

●必殺技解説  
跳びかかった相手の腕を取り、腕ひしぎを決める投げ扱いの技。当然ガード不能だが、相手がしゃがんでいると決まらないうちにイマイチ使えない。ブレイクショット対応技だが、大技ガード時以外には狙われない方が無難。

●クライミングアロー  
対空技としてかなり強い。バーチャルアローがないため、お世話になる機会も多いぞ。おっさの場合にも出せるようにしておう。

●特殊技解説  
対空技としてかなり強い。バーチャルアローがないため、お世話になる機会も多いぞ。おっさの場合にも出せるようにしておう。

●特殊技解説  
対空技としてかなり強い。バーチャルアローがないため、お世話になる機会も多いぞ。おっさの場合にも出せるようにしておう。



## キャンセル表

	A	B	C
近距離立ち	○	○/○	○/○
遠距離立ち	○	○	×
しゃがみ	○	○	○
垂直小ジャンプ	—	—	—
垂直ジャンプ	—	—	—
斜め小ジャンプ	—	—	—
斜めジャンプ	—	—	—
△A	×		

●ストリートスライサー  
ヒットしても単体では相手がダウンしないし、反響も受けてしまうぞ。Mクラブクラッシュに連続させて初めるのだ。しかも、ノーマルマリーのストリートスライサーよりも攻撃発生が遅い。うーん

●クイックスウェー  
コマンドも簡単なので、相手の連係に割り込んだり、逆にこちらの連係に組み込んだり、といった用途で利用価値が高い。もちろん相手の技を空振りさせて、そのスキにバックドロップを決めるのが狙いだ。

●クイックスウェー  
コマンドも簡単なので、相手の連係に割り込んだり、逆にこちらの連係に組み込んだり、といった用途で利用価値が高い。もちろん相手の技を空振りさせて、そのスキにバックドロップを決めるのが狙いだ。

●クイックスウェー  
コマンドも簡単なので、相手の連係に割り込んだり、逆にこちらの連係に組み込んだり、といった用途で利用価値が高い。もちろん相手の技を空振りさせて、そのスキにバックドロップを決めるのが狙いだ。

●クイックスウェー  
コマンドも簡単なので、相手の連係に割り込んだり、逆にこちらの連係に組み込んだり、といった用途で利用価値が高い。もちろん相手の技を空振りさせて、そのスキにバックドロップを決めるのが狙いだ。



キャンセルM.スナッチャーでナイスキャッチ！

スピード

C

リーチ

D

攻撃力

D

総合

C

使いやすさ

C

## キャラ性能評価

構築のボーズが変化しているが、ブルー・マリーは、スピンフォールがなく、なつてしまつてかなりやばめ。頼れる技は無敵技のクイックスウェーと、ガード不能のMタイフーンとのつみぎジャンプで跳の回つての近距離(スイング)を狙いまかぬ。

素早く入力すれば対空に使うこともできるが、A、Cというコンビネーションアタックに化けてしまつてが多く、実用的とはいえない。コマンドが特殊。連続技専用…かな？

超必殺技&潜在能力

Mタイフーン

前作と同じ移動投げになった。出した瞬間から投げ判定があるんで、リバーサル時などに普通のコマンド投げと同じ感覚で使える。もちろん中間距離からいきなり出してもいい。メチャクチャ使える技。頼りまくるし。

Mダイナマイト

スイング

素早く入力すれば対空に使うこともできるが、A、Cというコンビネーションアタックに化けてしまつてが多く、実用的とはいえない。コマンドが特殊。連続技専用…かな？

Mタイフーン

スイング

素早く入力すれば対空に使うこともできるが、A、Cというコンビネーションアタックに化けてしまつてが多く、実用的とはいえない。コマンドが特殊。連続技専用…かな？



裏マリはスピンフォールがないため、攻め込むにはジャンプアタッシュを使うしかない。ジャンプ攻撃では小ジャンプBが使える。出しっ放し

にできる。えにリキが長い。しかも不思議なことに、相手の食らひ硬直もC攻撃と同じ長さでとまっている。イコール、かなり打点が高くても速達技につなぐことができるのだ。ジャンプすると同時に出すこともできる。相手と密着した状態で止まるので、もう一度Mタイフーンを出してミディアム投げという「2段式タイフーン」という荒技も可能。相手がボットでないと決まらなければね。

接近戦の中にしゃがみC攻撃を織り込んでいさ... 体力が赤くなったMタイフーンの出番。中間距離から奇襲していきなり出して... 時にリバーサルで出すのもいい。ジャンプ攻撃をわざと空振りして着地で出すのも有効な手だ。また、しゃがみ強キックをガードさせてキャンセルで出すのもいい。早いキャンセルしてしまおうと相手がガード硬直中なので投げられな... いが、遅めキャンセルで出せばやっぱり決まったりする。もし決まらなくても、相手と密着した状態で止まるので、もう一度Mタイフーンを出してミディアム投げという「2段式タイフーン」という荒技も可能。相手がボットでないと決まらなければね。

最後に連続技を紹介しよう。ジャンプB攻撃→近距離立ちC攻撃(2段目)→キャンセルクラッシュスライサー→Mクラッシュスライサー→クラッシュスライサー

攻め込むにはジャンプアタッシュを使うしかない。ジャンプ攻撃では小ジャンプBが使える。出しっ放し

裏マリはスピンフォールがないため、攻め込むにはジャンプアタッシュを使うしかない。ジャンプ攻撃では小ジャンプBが使える。出しっ放し

## 技コマンド表

投げ技	
ヘッドスロー	→+C
アキレスホールド (ヘッドスロー中)	→+↓+C
特殊技	
クライミングアロー	→+A
レグプレス (相手ダウン時)	↓+B
必殺技	
M.スパイダー★	↓+↓+C
M.スナッチャー	→↓+B
フェイスロックコンボ M.スナッチャー→	→+C
ストレートスライサー	←+B
M.クラッシュスライサー ストレートスライサー→	→↓+B
超必殺技	
M.タイフーン	→+↓+B+C
潜在能力	
M.ダイナマイトスイング A・A・A・B・C	

接近戦の中にしゃがみC攻撃を織り込んでいさ... 体力が赤くなったMタイフーンの出番。中間距離から奇襲していきなり出して... 時にリバーサルで出すのもいい。ジャンプ攻撃をわざと空振りして着地で出すのも有効な手だ。また、しゃがみ強キックをガードさせてキャンセルで出すのもいい。早いキャンセルしてしまおうと相手がガード硬直中なので投げられな... いが、遅めキャンセルで出せばやっぱり決まったりする。もし決まらなくても、相手と密着した状態で止まるので、もう一度Mタイフーンを出してミディアム投げという「2段式タイフーン」という荒技も可能。相手がボットでないと決まらなければね。

最後に連続技を紹介しよう。ジャンプB攻撃→近距離立ちC攻撃(2段目)→キャンセルクラッシュスライサー→Mクラッシュスライサー→クラッシュスライサー

攻め込むにはジャンプアタッシュを使うしかない。ジャンプ攻撃では小ジャンプBが使える。出しっ放し

裏マリはスピンフォールがないため、攻め込むにはジャンプアタッシュを使うしかない。ジャンプ攻撃では小ジャンプBが使える。出しっ放し

裏マリはスピンフォールがないため、攻め込むにはジャンプアタッシュを使うしかない。ジャンプ攻撃では小ジャンプBが使える。出しっ放し

スジャンプB攻撃しやがみB、V→Mスナッチャー→フェイスロックコンボ→レグプレス。ジャンプB攻撃→近距離立ちC攻撃(2段目)→キャンセルMダイナマイトスイング。

最後に連続技を紹介しよう。ジャンプB攻撃→近距離立ちC攻撃(2段目)→キャンセルクラッシュスライサー→Mクラッシュスライサー→クラッシュスライサー

攻め込むにはジャンプアタッシュを使うしかない。ジャンプ攻撃では小ジャンプBが使える。出しっ放し

裏マリはスピンフォールがないため、攻め込むにはジャンプアタッシュを使うしかない。ジャンプ攻撃では小ジャンプBが使える。出しっ放し

裏マリはスピンフォールがないため、攻め込むにはジャンプアタッシュを使うしかない。ジャンプ攻撃では小ジャンプBが使える。出しっ放し

スジャンプB攻撃しやがみB、V→Mスナッチャー→フェイスロックコンボ→レグプレス。ジャンプB攻撃→近距離立ちC攻撃(2段目)→キャンセルMダイナマイトスイング。

最後に連続技を紹介しよう。ジャンプB攻撃→近距離立ちC攻撃(2段目)→キャンセルクラッシュスライサー→Mクラッシュスライサー→クラッシュスライサー

攻め込むにはジャンプアタッシュを使うしかない。ジャンプ攻撃では小ジャンプBが使える。出しっ放し

裏マリはスピンフォールがないため、攻め込むにはジャンプアタッシュを使うしかない。ジャンプ攻撃では小ジャンプBが使える。出しっ放し

裏マリはスピンフォールがないため、攻め込むにはジャンプアタッシュを使うしかない。ジャンプ攻撃では小ジャンプBが使える。出しっ放し

スジャンプB攻撃しやがみB、V→Mスナッチャー→フェイスロックコンボ→レグプレス。ジャンプB攻撃→近距離立ちC攻撃(2段目)→キャンセルMダイナマイトスイング。

最後に連続技を紹介しよう。ジャンプB攻撃→近距離立ちC攻撃(2段目)→キャンセルクラッシュスライサー→Mクラッシュスライサー→クラッシュスライサー

攻め込むにはジャンプアタッシュを使うしかない。ジャンプ攻撃では小ジャンプBが使える。出しっ放し

裏マリはスピンフォールがないため、攻め込むにはジャンプアタッシュを使うしかない。ジャンプ攻撃では小ジャンプBが使える。出しっ放し

裏マリはスピンフォールがないため、攻め込むにはジャンプアタッシュを使うしかない。ジャンプ攻撃では小ジャンプBが使える。出しっ放し

スジャンプB攻撃しやがみB、V→Mスナッチャー→フェイスロックコンボ→レグプレス。ジャンプB攻撃→近距離立ちC攻撃(2段目)→キャンセルMダイナマイトスイング。

最後に連続技を紹介しよう。ジャンプB攻撃→近距離立ちC攻撃(2段目)→キャンセルクラッシュスライサー→Mクラッシュスライサー→クラッシュスライサー

攻め込むにはジャンプアタッシュを使うしかない。ジャンプ攻撃では小ジャンプBが使える。出しっ放し

裏マリはスピンフォールがないため、攻め込むにはジャンプアタッシュを使うしかない。ジャンプ攻撃では小ジャンプBが使える。出しっ放し

裏マリはスピンフォールがないため、攻め込むにはジャンプアタッシュを使うしかない。ジャンプ攻撃では小ジャンプBが使える。出しっ放し

## 対人戦基本戦法

## 対人戦攻略









リーチがあるのに牽制技や反撃技に最適!

ハア〜イ! 今回の攻略は妹の私、リリー・カーンが紹介しちゃいます。もう私もお兄ちゃんにこんなウツやうつる面(影)があつたんだって熟知なくて超々驚き……! ということは私も影がなにか存在するのかしら? 次回までには私も影の立場に期待しちゃうかしら。ねっ♡

まあ本談はこれくらいにして、本文に入りますようにね。

裏ザンリーとノーマルビリーは連戦技・必殺技の重要点もほとんどないで、闘争面もほとんど同じ。だから、ノーマルビリーを使っていた人は今までと同じような闘争面でOK。裏ザンリーの使いはじめには先月号でも紹介した「攻め」と「待ち」の戦法をかつてもうたに、基本戦法では「牽制技からの」次の対人戦攻略では「攻めと待ちのありかた」を紹介しつつ、先月号のおさらいをしましょうね。

まず、牽制攻撃に過して



判定が強いので相手の跳び込みを見てからでも返せるぞ

## 対人戦基本戦法

## 対人戦攻略

ておいて損のない技よ。

対空技で絶対的信用のおかげでも、は連戦技ですが、潜在能力だからいつでも出せるではないので、通常時なら水龍通撃棍でOK。でも確実ではないので、相手が跳び込んできた瞬間に垂直ウツクジャンプC攻撃で叩き落とすのもませて使うとグッ。



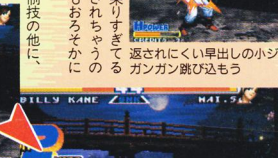
返されにくい早出しの小ジャンプでガンガン跳び込もう

このあたりは対人戦での攻めと待ちのありかたについて話していきますね。

では、はじめに「攻め」の方から。攻めにも色々ありますが、簡単に思いつくのはやっぱり跳び込み攻撃ね。リリーの跳び込み攻撃はリーチも長く、横方向・特に下方方向に攻撃範囲が広い(通常、小ジャンプでも)。



地上戦では牽制技の他に、奇襲・固めにも使える遠距離立ちCをませて闘うとグッドね。出が早く、スキのない移動技なので遠距離からでも気軽に使ってくるの。また、うれしいことにヒット後は近距離立ちCにつな



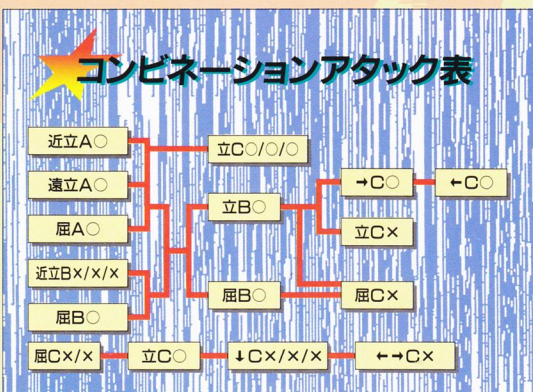
地上戦では出が早く、判定も強い遠攻Cが頼れるぞ

ルありαが確定よ。わざと遠距離立ちCで移動だけして「おにぎ」に落ちる。相手の目の前に落ちる。相手を投げるのにも有効。続いて「待ち」の戦法ですが、これはリリーの対ライ線攻撃がキヤラ中最長(手前ライが特に長い)ということを利用して、露骨に閉合を離し、ライン移動して別ラインで待っているだけでOK。でも、当然ながら別ラインに相手は跳べた時や閉合に入っている時にライン攻撃を出してしまうと、技は当たらずに空振りちゃうので危険ね。だからこの戦法の注意点は相手の動に合わせる対ライ線攻撃を出していくことね。

露骨に別ラインに移動したら対ライ線Cを狙ってこう

## 技コマンド表

投げ技	
一本釣り投げ	→+C
地震落とし	→+B
特殊技	
頭割り下撃(相手ダウン時)	↓+C
必殺技	
三節棍中段打ち	←ため→+A
火炎三節棍中段突き(三節棍中段打ち中)	←→+C
雀落とし	↓↙+A
集点連破棍	A連打
独襲飛翔棍	↙↘+B
火龍追撃棍★	↓↙+B
水龍追撃棍★	↓↙+C
超必殺技	
超火炎旋風棍	↓↘↙↘↙+BC
潜在能力	
紅蓮殺棍	→↓+C

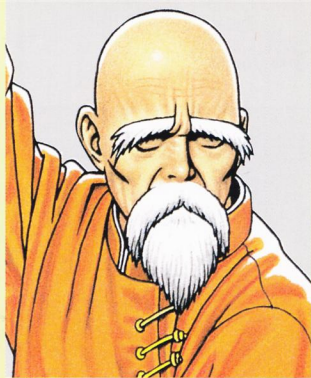


対ライ線後はキャンセルあーお! 以降、露骨にくり返し

対ライ線攻撃ヒット後はおなじみのキャンセルありα+αを決めちゃおう。結構ビイルって入るんで、結構この戦法を繰り返せば確実に対戦の主導権は握れます。

これで対人戦攻略は終了ですが、攻めは牽制技なども細かく使っていくことを忘れないでね。最後に攻略は極端でしかたが、攻め「待ち」どちらかに偏らずに五分五分に使うのがベストだと思うので、その点もよろしくね。では機会があったらまた。





# 裏タン・フー・ルー

攻略/モリスケ

裏表のないタン先生  
どっちもボケてるが…

## 特殊技解説

### ●右降龍

対空に使えるアッパー的な技。裏タンには無敵時間のある烈拳脚がないので、跳び込める大時はコレに頼ることになる。技の性能自体はノーマルタとまったく同じ。

## 必殺技解説

### ●旧撃放

ボタン連打で出せる撃放。多段ヒット技で最大4ヒット



### ●旧衝波

手の飛び道具を貫通する特性



見た目はショボくなっているけど飛び道具は貫通する

はそのまなので遠距離での牽制には充分使える。

### ●旧範疾歩

強範疾歩の移動距離が長くなったことで、画面の端から端まで届く。弱範疾歩は空中ヒット判定がなくなっている以外変なし。もちろん先端を当てるように出せばスキはないので、移動距離を覚えてパリパリ使っべし。

### ●旧烈千脚

餓狼Ⅴ時代と同じコマンド投げに変化している。昔は出すのにためが必要だったが、今はコマンドで出せるようになったので決める機会が多い。投げ合はそれほど広がらないが、起き上がりにもめ込まれた時などは頼りになる。



### ●旧範疾歩



強は移動距離が激長。有効な使いどころは見当たらないけど

## キャンセル表

	A	B	C
近距離立ち	○	○	○/○
遠距離立ち	○	X	X
しゃがみ	○	○	○
垂直小ジャンプ	—	—	—
垂直大ジャンプ	—	—	—
斜め小ジャンプ	—	—	—
斜め大ジャンプ	—	—	—
VA	○		

コマンド投げに変化。使い勝手がよくなったという噂も

## 超必殺技&潜在能力

### ●旋風剛拳

見た目はほとんど変わっていないが、実は6発目でダウンするようになっており、そのせいで相手が早く起き上がらせてしまひヒットさせても反撃を受けてしまう。ただ、別ラインにも攻撃判定があり、試合開始直後の間合いから出すと裏回りになる。強範疾歩の先を当たらなくても狙い目。

### ●フラボー烈千脚

ノーマルの烈千脚をパワーアップさせたような技



正面からヒットさせても反撃確定。狙うは裏回りじゃあ〜  
多段ヒットの烈千脚。出が早く無敵もあるけどリーチが…



## キャラ性能評価

攻撃力 D

リーチ E

スピード C

使いやすい D

総合 D

個人的にはノーマルよりも裏の方が好きなんだけども、性能が低いのは仕方ない。せめてA、B、Cぐらい残っていたら接近戦でフレイッシュ押したんだけどね。旋風剛拳の裏回りや旧撃放からのムス連続技といった熱いものを持っているけど、いざ対人戦となると…やっぱりねえ。





小ジャンプロもそのまま。使いやすくて便利です

下段で出の出しやがみC攻撃は健在なので、ノーマルセルと同じくニからキャンセルで弱旧前疾歩や旧衝波を出す時は、旧前疾歩を遅めにすると相手が暴れていた時にヒットするので美味しいぞ。旧撃放を2発止めで出すのも反撃されないのいい感じだ。



基本的にはノーマルセルとあまり変わらないが、旧衝波の使い勝手がそれほどよくないで、遠距離メインで闘うのは向かない。とはいえ、近距離で闘ったとしてもコンビネーションが一つもないので立ちAをシビン当てるぐらいしか戦法がない。

## 対人戦基本戦法



残る戦法は、やはり判定の強い小ジャンプロCを使つての遠攻めである。連続技が決まればノーマルセル同様、起き攻めが狙えるので美味しいぞ。逆に跳び込まれた時は必ず特殊技の右降龍で迎撃するように心がける。ブラボ烈千脚が出せる状態ならためらわず出してしまおう。ある程度引きつければ一方的に勝てるので強力な1類のべし。



攻め込む時に使うのが、ダッシュ中相手方向斜め下Aで出せる、滑りならん立ちA（通称スベリバンチ、ノーマルセルと変な小のさい）だ。接近したらスキの小さい立ちAをベチベチ当てたり、しやがみC運めキンセル弱旧前疾歩で固めつつ小ジャンプロCで跳び込み連続技を狙おう。跳び込みが入った時に決まる連続技はたいてい、近距離立ちC2発目キンセル強旧前疾歩のみ。強旧前疾歩が入ればダウンを奪えるので、素早く別ラインへ移動してガード方向が分かんない時に対ラインC攻撃を重ねるべし。

## 対人戦攻略

### 技コマンド表

投げ技	
烈千拳	→+C
特殊技	
右降龍	↘+A
必殺技	
旧撃放	C連打
旧衝波	↙ため→+A
旧前疾歩（弱・強★）	↓↙←+AorC
旧烈千脚	→↓↘+B
超必殺技	
旋風剛拳	→↘↓↑+BO
潜在能力	
ブラボ烈千脚	→↓↘+C

強旧前疾歩が当たればダウンを奪えるので...



念願の起き攻めタイム。ここまで持っていければねえ。強旧前疾歩が当たればダウンを奪えるので、素早く別ラインへ移動してガード方向が分かんない時に対ラインC攻撃を重ねるべし。



念願の起き攻めタイム。ここまで持っていければねえ。強旧前疾歩が当たればダウンを奪えるので、素早く別ラインへ移動してガード方向が分かんない時に対ラインC攻撃を重ねるべし。



念願の起き攻めタイム。ここまで持っていければねえ。強旧前疾歩が当たればダウンを奪えるので、素早く別ラインへ移動してガード方向が分かんない時に対ラインC攻撃を重ねるべし。

### コンビネーションアタック表

立C× 立C× 立C× 立C×



関係してくるので対戦で決めるのは至難の技。決められればかなり壮快なただが...





●戦法①：中々遠距離から烈風拳を連発していると、CPUはライン移動で避けようとダッシュしてくる。そこに対ライン攻撃キャンセル強邪影拳を決めるという戦法だ。対ライン攻撃は、相手との間合いが遠いとそのまま出しても届かない。遠い時にはちらちらもダッシュして対ライン攻撃を出すようにする。

●戦法②：相手をうきまかせたあとの戦法。起き上がりから垂直小ジャンプから疾風拳を

## 対CPU戦基本戦法

ガード不能疾風拳はCPUにも有効だ



## ギース・ハワード

攻略/ジェイケイ

### 技コマンド表

投げ技	
真空投げ	←+O
虎投拳	↘+O
特殊技	
飛燕失墜	A+B
昇天明星打ち	↘+A
雷鳴暴破投げ (相手ダウン時)	↓+O
雷光閃し裏り	←+B
必殺技	
烈風拳	↓↘↘+A
ダブル烈風拳	↓↘↘+O
上段当て身投げ	↘↘↘↘+B
震雲隠し	←↘↘↘+O
疾風拳	空中で↓↘↘+A
ダブル疾風拳	空中で↓↘↘+O
邪影拳(弱★・強)	空中で←+BorO
超必殺技	
レイジングストーム	↘↘↘↘↘↘+A・B・O O・O・↓↘↘+O
潜在能力	
サンダーブレイク	↘↘↘↘+O
デッドリーレイブ	
	↘↘↘↘↘↘+A・A・A・B・B・B・O・O・O・↓↘↘+O



転ばせて起き上がりに疾風拳を重ねる。位置は適当でOK

なぜかしゃがみガードして食らう。連続技につなぐべし

疾風拳を立ちガードするキヤラに対して、足元狙いのガード不能疾風拳を使えば間答無用でヒットさせることができる。垂直小ジャンプから疾風拳・着地と同時に強邪影拳で代用するとい。

●番外その1：相手をダウンさせてからすぐにライン移動して、起き上がりに対ライン攻撃を重ねると、一部のキヤラは必ず食らってくる。これは、KOまで繰り返すことが可能。●番外その2：その1をガードするキヤラに使える戦法。起き上がりに対ライン攻撃・キャンセル強邪影拳をガードさせると、そのあと少しの間動かなくなることが多い。一旦様子を見ておき、動かなくなったのを確認したら前方小ジャンプで攻撃・連続技を決めよう。以降、繰り返す。



CPUだろうと、ガードできないものはできないのだ







パワーウェーブを放ち、別パターンへ移  
動する相手は……



対ライン攻撃を食らわそう

●基本戦法「其ノ参」待ちハ  
すだけで勝ててしまう場合も  
多いぞ。弱バーナックルがガ  
ードされて、返されたりし  
た場合は仕切り直し。

ター  
ン  
しゃがんで待つて、相手の  
技をガードしたあとや空振り  
したところに反撃するパター  
ン。反撃は前述した基本連続  
技を決めるようにしよう。

●基本戦法「其ノ参」待ちハ  
すだけで勝ててしまう場合も  
多いぞ。弱バーナックルがガ  
ードされて、返されたりし  
た場合は仕切り直し。

一度、Bで止めて再度B。

弱バーナックルをヒットさせた  
あとは、少し前へ歩いて…



●基本戦法「其ノ参」パワ  
ーウェーブパターン  
ラウンド開始直後にパワ  
ーウェーブを放っていくもの  
(バックステップで間合いの  
離してから出すとより確実。  
CPUはパワーウェーブに反

応してライン移動すること  
が多いので、そこへダッシュ  
を使ってできるだけ近づき  
対ライン(立ち)を当てて  
必殺技につないでいこう。使  
う必殺技は弱のバーナック  
ルがいいぞ。弱バーナック

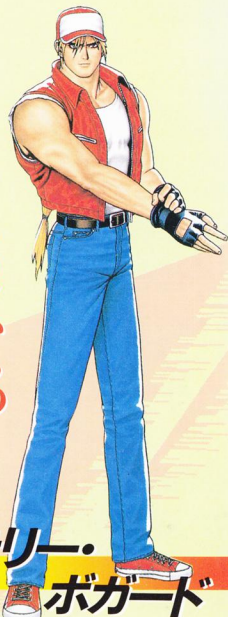
ルで吹き跳んだ相手の着地に  
通常技を重ねる、よく食ら  
つてくれるからなんだ。おす  
すめはB、B、→C、→Cの  
コンビネーション、もちろ  
ん最後の→Cにはキャンセルを  
かけて弱バーナックルだ

## 対CPU戦基本戦法

コンビネーションからの  
連続技でちようおつけ

テリー・ボガード

攻略/修羅騎士 鷹



## 技コマンド表

立ち回り、何故か「其ノ参」待ちハすだけで勝ててしまう場合も

投げ技	
バスタースルー	→+C
特殊技	
チャージキック (ダッシュ中)	→+C
ワイルドアップパー	↘+A
バックスピンキック	→+B
必殺技	
バーナックル	↓↙+AorC
パワーダッシュ★	→+↓+B
クラッシュシュート	↓↙+B
ライジングタックル	↓+↑+A
パワーウェーブ	↓↘+A
ラウンドウェーブ	↓↘+C
パッシングスウェー	↓↘+D
パワーチャージ (ボタン押しっぱなしで移動不能変化)	→+↑+A
超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙+↑+BorC
潜在能力	
トリプルゲイザー	↓↙+↑+C

必殺技を暴発する相手には、ガ  
ー、連続技を決める。



● 其の、有効キヤラ・ホ  
ブ、ホフワ、双角、山崎、  
崇雷、キム、タン

双角には基本連続技、弱バ  
ンアップで、端まで追い  
込んだら、基本連続技入れ  
るのはおぼえておく。そのま  
ま続けてしまうと鬼陣で扱  
げられてしまう。一度バック  
ステップなどで画面中央に戻  
り、仕切り直すかジャンプ空  
中振り向きで後ろに回り込む  
ようにしよう。山崎に対して  
は双角と同様、画面端で連続  
技を決めようとしても連続バ  
チキつかれてしまし、恐れ  
があるので控えるようにしよ  
う。また仕切り直さずともし  
も、相手が赤ゲージならばワ  
ーウェイブをキロロチで抜け  
てくる可能性があるので危険。  
こいつの時は途中から、其ノ  
参に変えるといいぞ。

● 其、式、有効キヤラ・舞  
マリ、ダック

舞はムササビの舞、必殺忍  
蜂をダックはダンシングダ  
イブ、ブレイクストームなど  
を、マリはストレートスラ  
イサー、スピンフォールをよ  
く出してくるので、それぞれ  
しやがみ、無に対しては立ち  
ち、ガードしたあとに小技か  
らの連続技で反撃しよう。ま  
た、マリには画面端でバック  
ジャンプC攻撃のみで勝つ  
こともできるのだ。

● 其、参、有効キヤラ・テ  
リ、アンディ、ジョー、ビ  
リ、チン、ローレス

テリ、アンディ、ジョー、  
ビリには、こちらで近づい  
てくるのを待つから開始、  
ローレスは画面端まで下で  
がつて、相手がこちらで近づ  
いてくるのを待とう。相手が

ブラッディアクセルを誘えるので、垂直ジャンプ



技の硬直にジャンプCを決めて連続技へ持っていこう

## 対CPU戦キヤラ別攻略

ブラッディアクセルを出て  
きたらバックor垂直ジャンプ  
でかわし、相手の技のスキに

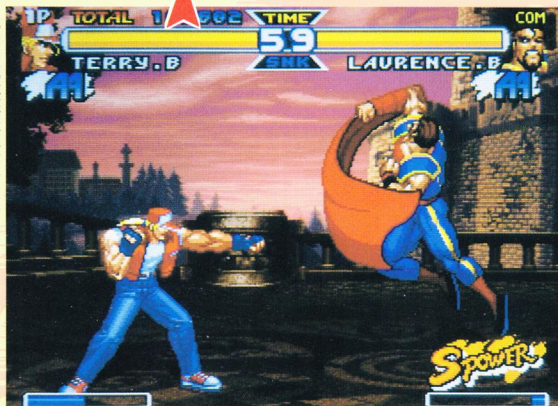
ジャンプ攻撃からB、C  
を決めよう。また、立ちバ  
チを出す、ブラッディアク

セルを誘える時があるぞ、こ  
れもバックor垂直ジャンプで  
対応しよう。

### ● キラ別

フランクには、遠距離から  
ダッシュ小ジャンプCを出す  
とよく食らうてくれる。そこ  
から連続技につないでいく  
だけで勝る。

崇雷は、こちらが後ろに歩い  
ていくと、裏や表にテレポー  
トしてくることがあるので、  
消えたと思つたらバレーをニ  
ューラルに戻してB、Cの  
コンビネーションを出し  
ていくだけ。まれに帝王天耳  
拳をはずす時があるので、そ  
の時は技のスキに基本連続技を



このへらへいの画面で立ちバチを出す...

ジョー、マリ、双角、フ  
ランコ、ホフワ、崇雷、ダ  
ック、キムにはB、Cや、  
ライジングタックルを決めた  
あと、すぐに別ラインへ移動  
し、相手の起き上がりに対ラ  
イン攻撃(立ちC)を重ねる  
とはば楽に食らうてくれる  
のだ。パワーチャージライ  
ジグにつないで、もう一度  
起き攻めつても可能だぞ。

### ● 補足

叩き込んでやろう。  
クラウザー&キス。相手  
がこちらに歩いてくるのを待  
とう。しやがみが当たる位  
置まで近づいてきたらそれ  
を出し、キャンセルをかけてク  
ラックシュートを出してい  
よう。ガードされてしまふが、  
その後リバーサルで当身を出  
してくることが多い。当て  
身の硬直に連続技を叩き込  
んでいこう。というか、しや  
がみキャンセルクラックシュ  
ートを繰り返すだけでも勝  
てるけどな。



しやがみキャンセルクラックシュートをガ  
ンで叩き込めよう。  
手裏、連続技叩き込めよう。





CPU戦も  
斬影拳を絡めた  
攻めが有効だぞ

アンディ・  
ボガード

攻略/修羅騎士 鷹

## 対CPU戦基本戦法

……面位までは、ジャンプ攻撃をぐぐぐ食らうてくれるので、跳び込みから連続技を狙うようにした方が楽ちんで、さいていと思うぞ。

●基本戦法、其ノ意、飛翔拳パターン

この戦法は、ラウンド開始時位の間合いから飛翔拳を放つていくパターン。

相手キャラによっては勝手に食らうてくれたり、別ラインに移動する場合がある。別ラインに移動する相手には、ダッシュで重なる位まで近づいて対ライン攻撃（立ちC）

から必殺技、強斬影拳、疾風裏拳or空破弾、へつないでいこう。

●基本戦法、其ノ武、待ちパターン

その名の通り、待つパターン

## 技コマンド表

投げ技	
内股	→+O
特殊技	
浴びせ蹴り	→+B
上げ面	↘+A
必殺技	
斬影拳	✓→+AorO
疾風裏拳	
強斬影拳中に	✓→+O
昇龍拳	→+↘+O
空破弾★	✓↘+↘+B
飛翔拳	↓↘+A
爆弾	→↘+↘+O
超必殺技	
超裂破弾	↓ため↘+BC
潜在能力	
斬影裂破	✓↘+↘+O



キャンセル斬影拳を出してみよう。すると……

相手は動かなくなる場合がある。小ジャンプから連続技へ



そのあとは連続技タイムなのだ

う。C（な）は、この戦法に移ろ

ン。相手が歩きorダッシュで近づいてきたところや、必殺技をガードしたあとに連続技や投げを決めていくもの。詳しくはキャラ別の方を参照してね。

●基本戦法、其ノ意、ジャンプ攻撃パターン

自分から跳び込んでいったら、相手の技を誘ったあとに跳んだりするパターン。もちろんジャンプ時には攻撃するところを忘れてはならないのね

●基本戦法、其ノ四、対ライン攻撃（立ちC）キャンセル強斬影拳パターン

Y、B、Cのコンビネーションや空破弾、強斬影拳、疾風裏拳をヒットさせたあとに実行するもの。これらの技をヒットさせたあとはすぐに別ラインに移動して、相手の起き上がりに対ライン攻撃を重ねてキャンセル斬影拳を出していく。ジョー、マリ、崇皇、ダック、キム以外には斬影拳をガードされてしまうのだが、そのあと相手は何もせずに構立状態になってしまふ場合が多いので、すぐに小ジャンプ攻撃から連続技を決めていこう。実はこのパターンはほとんどのキャラに有効なので、各基本戦法でダウンを奪ったあと（強斬影拳、疾風裏拳、空破弾、B、B、C（な））は、この戦法に移ろ



ダウンを奪ったあとは、対ラインを起き上がりに重ね……



しゃがみ待ちをしているとダッシュをしてくる



ボブ、ボンフに対しては、こちらにダッシュしてくるのを待つて連続技やB、Cのコンビネーションを決めてダウンを奪おう。ややじれったい部分があるがその辺は耐えのいいのである。

舞、ジョー、ダックは、必殺技をよく出してくるの、しゃがみ待ちが有効。舞はマ

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン



相手のダッシュ中に連続技を叩き込もう

そしてキャンセル斬影拳をガードさせると...



サザビの舞や必殺忍蜂を出してくるのがあるので、立ちガード後に反撃。ジョーはスラッシュキック、ブレイクシャリーニをダックはタンシングタイプ、ブレイクストームをそれぞれ出してくるのがあるので、ガード後に反撃だ。



●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

## 対CPU戦キャラ別攻略

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン

●「其ノ参、有効キャラ」マリー、舞、ジョー、ボブ、ボンフ、山崎、崇秀、ヒリー、ダック、チン





ガードされたら少し間をおいて再び出すと当たりやすい

ひたすらスライディングを  
当てていくパターン。スライ  
ディングは判定が強いのでま  
ず打ち負けないし、CPUに  
はガードされても反撃を受け



ダウンさせたら起き上がりにまたスライディングだ



ドボーズをとって固まるので  
着地と同時に投げを決めると

●ワニ②…投げパターン  
その辺りはキャラ別攻略を参照して欲しい。

時にスライディングを使うのもいい感じた。

最初に相手をダウンさせる

という、餓狼シリーズの攻略法としては珍しいパターン。でもこれが見事にハマっているのだ。一度投げたならダウンしている相手に密着し、相手が起き上がったら垂直ジャンプで攻撃を空振りしてまた投げる。この繰り返りだ。

このパターンは点数稼ぎに非常に役に立つ。投げたあとでレバー↓で出る追加技まで決めれば、なんと一回で千500点

は天才的だな  
もう一つは

バリバリ狙ってくれ！ ↓、↓  
 →+Cは、最初の↓を長く入  
 けないと出ないから覚えてお  
 けなよ？ ちなみに、↓→→  
 +Cの3段階蹴りはギャラクシ  
 ーボンバーと命名した。やつ  
 ぱオレ様のネーミングセンス  
 は天才的だな。

もう一つは、膝地獄・タイ  
 ガーキックだ。これは、相手  
 がレバガチャでヒザ地獄から  
 脱出しちまうと入らねえうえ

ジョー、舞、ボブ、マリ、山崎、ローレンス、ギースには入らねえというキャラ限定連続技だ。ま、実戦で決めるのは難しいだろうけどな！

●ワニ①…スライディングパ  
ターン

ないの、非常に使えるぞ。一度ヒットさせて相手をダウンさせたら、また起き上がりに重ねて繰り返す。

起き上がりには  
キアラによってタイミングを  
変えていく必要があるし、重  
ねてはいけないキアラもいる

# 対CPU戦基本戦法



攻略／  
DSP-たろりん

## 技コマンド表

抜け技	
ジョーススペシャル	→+C (↓で追加攻撃)
膝地雷	→+C
特殊技	
スライディング	→+B
パーチクルアッパー	→+A
しゃがみ肘打ち	→+A
炎の相手を	
ジョーゾバット	→+B
必殺技	
スラッシュキック	✓→+BoR
黄金のカカト	✓→+B
タイガーキック★	→+↓+B
爆裂拳	A連打
爆裂フック	
(爆裂拳中に)	→+↓+A
プレッシャーニー	→+↓+C
黄金のくらはば	
フックハンダー	✓→+↓+B
ハリケーナッパー	→+↓+↓+A
爆裂ハリケーン	→+↓+↓+A
超必殺技	
スクリーアッパー	→+↓+↓+B+C
潜在能力	
スライドスクルー	→+↓+↓+A

オマケ情報

オラオラア! 嵐を呼ぶ男  
ジョー・ヒガシ様が直々に、  
ちよつとイカす空中連続技を  
2つ紹介してやるぜ!

まずは画面端でB、C、C  
↓、→+C↓タイガークック  
だア! タイミングは簡単だ

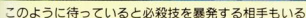


た これがギャラクシーボンバーだ









ダッシュから対ライン攻撃を出していこう

参だが、其ノ旁々其ノ法を使ってダウンを奪つたあとに素早く近付き、垂直ジャンプしてOK。

●基本戦法「其ノ伍」対ライイン攻撃（立ち止）・キャンセイル・ダウンを奪える必殺技パターン

B、B、Cや龍炎舞、必殺忍蜂でダウンを奪つたら、すぐにライイン移動をして相手の起き上がりに対してライイン攻撃を、また奪うに必殺技につなぎ、ダウンを奪うパターン。永遠に攻撃なのね。

●基本戦法「其ノ参」花蝶扇  
パターン

遠距離から花嫁扇を放つと  
大体相手はライン移動をする  
ので、こちらからタツシユシ  
て近づき、対ライン攻撃（立  
ちC）キャンセル龍炎舞（近  
い間合いなら必殺忍蜂でも

# 対CPU戦基本戦法



不知火舞

攻略／  
修羅騎士 鷹

## ★技コマンド表

投げ技	
風車崩し	→+C
特殊技	
夢想・改 (ジャンプ中) ↓or ↓or ↑+C	
爪飛び	(画面端で) ↘
蹴ね廻り	(ダウン中) C
龍の舞	←+A
必殺技	
花嫁崩	↓↘→+A
乱れ花嫁崩	↓↘→+C
龍炎突撃★	↓↘→+A
龍炎突撃	↓ため↑+C
必殺忍爆	←↙↓↘→+C
ムササビの舞 (ジャンプ中) ↓+AB	
超必殺技	
超必殺忍爆	→↘→+BC
潜在能力	
月下乱れ袴	↓↘↙+C

相手が起き上がる前にジャンプ攻撃（昇り）

相手は固まっていることが多いので、着地と同時に投げ







マリーにはバックジャンプCのみで勝てるぞ

●テリ、ヒリー。其ノ武が有効。近寄ってきたB、Cをキずと食らうてくれることがある。ダウンを奪ったあとは、テリーには必殺忍蜂で追討してはできないだが、其ノ四、へ持つていう。●アンディ。其ノ志でダウンを奪ったあとは、其ノ四で連続技。●ジョー、タック。其ノ武が有効で、ジョーは爆発リケーン、ブレスチャーニ、スラッシュキックを、タックはブレイクストーム、ダンシンググリップをそれぞれ出してくるので、ガードしたあとに連続技を反撃。ダウンを奪った。其ノ伍だ。●舞。其ノ武。ムササビの舞や必殺忍蜂を立ちガードしたあと、しゃがみAから連続技へつないでいこう。●双角。其ノ志でダウンを奪った。其ノ伍へ。●ボブ、ホンフ、チン。其ノ武が有効。相がダッシュをしてくたら小技から連続技へつないでいこう。ホンフには、そのあと、其ノ伍へ移るといいぞ。

## 対CPU戦キヤラ別攻略



フランコにはダッシュ小ジャンプCより食らってくれるぞ

●マリー。画面端でバックジャンプCを繰り返してはいるだけ勝ててしまう。このキヤラにも、応。其ノ伍が有効なので、バックジャンプCのあとは連続技をつないでダウンを奪うのもいい感じだ。●フランコ。遠距離からダッシュ小ジャンプから跳び込んで、C攻撃を出していきいぞ。もちろんヒットしていればそのまま連続技へつないでダウンを奪おう。そして其ノ伍を開始。●山崎。其ノ武が有効。相手が歩み寄ってきたらB、Cを出してみよう。このコンビネーションでダウンを奪った。相手の起き上がりには前小ジャンプ空中掴みCを出してみよう。ヒットしたらそのまま連続技へ。●素戔。立ちBなどで牽制をしながら、後ろへ下がっていきこう。すると相手はデレポットでこちらの裏に回ろうとすることが多いので、相手が裏に出た瞬間B、Cで連続技を決めていこう。技を当てると「消えちったあ」と思ったらボタンを押さず感じ。●素戔。素戔には、其ノ志or参。キムは其ノ参。ともにダウンを奪った。其ノ伍を開始しよう。●タン。一度、其ノ参でダ



の舞で着地したあとすぐに間合いをつめて、相手の技の硬直中に連続技を叩き込んでいこう。

う。多少慣れが必要だが、これの繰り返しで勝てるぞ。



垂直ジャンプからムササビの舞。ダブル疾風拳を誘えるので...

ムササビの舞着地後は、間合いをつめて連続技を狙おう



そこにライン攻撃→キャンセル  
必殺技を決めるべし



中間距離からのまきびしでライン移動→ダッシュを誘い...



戦法①：開始直後→少し遅  
めてまきびしを撃つていると、  
CPUはライン移動でよけた  
あとダッシュしてくる。そこ  
に、対ライン攻撃→キャンセ  
ル憑依弾(戦法③)に移行した  
いなら雷神鬼を合わせると  
いう戦法だ。憑依弾は4ヒ  
ット止まりでダウンを奪えない  
が、すくまきびしを撃は  
繰り返してバターンにハマる。  
戦法②：しゃがみガードし  
て相手が近づいてくるのを待

## 対CPU戦基本戦法

先手を当てるのがポイント。  
固  
く間合いを覚えておくこ



ち、ギリギリ届く間合いにな  
つたら近距離立ちC攻めを出  
していく戦法。立ちCがヒッ  
トする場合は、これで追ひ払  
って他の技を待つ場合がある。  
詳しくはキャラ別攻略を参照。

戦法③：これは相手ギタウ

## 技コマンド表

投げ技	
無門地獄投げ	→+○
無道縛り投げ	→+○
地獄門(無道縛り投げ中)	→+○
昇天技 (ジャンプ中)	↑or↑or↑+○
特殊技	
懸杖上段打ち	↘+A
雷撃棍 (相手ダウン時)	→+○
必殺技	
まきびし	↓↘+A
野狼行り★	↓↘+A
憑依弾	→+○
雷神鬼	→↓+B
鬼門陣 (接近して)	↑回転+○
邪棍舞	A連打
天破	邪棍舞中に✓+○
払破	邪棍舞中に↘+○
降破	邪棍舞中に→+○
突破	邪棍舞中に→+○
倒破	邪棍舞中に→+○
鬼	→↓+↘+B
海炎陣	↓↘+○
超必殺技	→↓+↘+B+○
いかつち	→↓+↘+B+○
潜在能力	
無停弾	→↓+↘+○

まきびしからの連係と  
お手軽で強力な連続技で倒せ！



攻略/ジェイケイ

起き上がる相手の向う側にまき  
びしをまいておく...



CPUを固めることが可能。鬼門陣を決めて繰り返そう

## ★ ★ ★ オマケ情報 ★ ★ ★

先月号で紹介した連続技以外にも、強力な連続技が発見された。手前ラインの画面端で、さらに壁が壊れている時限定(ステージによっては壁があっても可能)だけに、肝心の内容は、相手に忍着して近距離立ちA、B、→C→キャンセル邪棍舞→倒破！近距離立ちA、B：邪棍舞を出した後に倒破を出すのがポイント。体力満タンの相手に決めると(双角を攻撃して壁を壊す、5セクタ+3発目、計23ヒットでK.O.)ある、連距離立ちAキャンセル雷神鬼の連続技つて、ジャンプCの打点が高く、間



り過ぎるように撃つのがコツ。そのあとの鬼門陣は、近い時は立ち状態or小ジャンプから技を出すずに着地で、遠い時はダッシュジャンプから着地で決める。鬼門陣後は雷撃棍で追撃、すくまきびしを出せば繰り返してバターンになるぞ。まきびしにに対してはしゃがみガードするキャラには、鬼門陣の代わりにジャンプC攻撃からの連続技を決めることも可能。また、まきびし、鬼門陣のあと、雷神鬼や連続技で追撃できるキャラもいる。先月号システムページ参照。





怖いけれど、これだけではない。このあと、ダッシュからの連続技が入るぞ。

戦法①が通用するのは、双角、ホンフ、黒龍、キム。双角に対しては、対ライン攻撃の代わりに、雷撃を使うようにすること。相手もライン移動したのを確認したらすぐに止せばOKだ。こいつはまきびしを食うことも多いので、速い時は前に歩まながらまきびしを撃つようにして、間合いが離れすぎないように注意しよう。この4キャラは、まきびしに対してしやがみガードで固まるので、戦法③に切り替えて連続技を打つのもいい。

次は戦法②のまきびし。遠距離立ちC攻撃がよくヒットするのはジョーとテンダ。ジョーのハリケンアッパーは無難にガード。たまに強スラッシュキックやブレスンヤニーを出すこともある。スキに連続技を決めておこう。テンは立ちC攻撃を食うとダッシュすることが多い。連続で立ちCを当てていこう。舞とタックに対しては、遠距離立ちC攻撃で追い払いつつスキのある技を待てし。タックはフライングスピニング攻撃を出すことが多い。ガード後に投げで反撃したあ



根気よくしやがみCを当てていこう。転ばせれば勝ちだ

と、戦法③に移行しよう。舞はムササビの舞が狙い目。立ちガード後に立Aからの連続技が入るぞ。たまに遠距離立ちCに陽炎の舞を合わせてるが、両者ともに空振りするので、スキに遠距離立ちCを決めればいいだけ。残りのキャラは戦法②、③以外の戦法で倒す。テリ、アンディ、ポップ、ビリーには、しやがみガードして待ち、ギリギリ届く間合

いまで近づいてきたしやがみC攻撃を出す。これをヒットすると繰り返して、転ばせると戦法③で倒してしまおう。テリとビリーは、しやがみCをライン移動で避けることがあるが、すぐしやがみCでライン攻撃を出せばOK。転ぶので戦法③に移行できる。アンディはたまに小ジャンプキックで跳び込んでくるが、ガードしても食わずで、そのあ



山崎には開始直後より近い間合いで、垂直ジャンプC攻撃を繰り返していけばOK。

のあを投げるここができる。ポップに対しては、鬼門陣のあとに雷撃を決定しないようにすること。鬼門陣後、タイミンよくまきびしを出そう。対マリ、バックスステップで画面端まで後退し、後ろジャンプC攻撃を繰り返すだけ。フランコに対しては、前方小ジャンプC攻撃から連続技を狙い続けるだけで勝てる。

山崎には開始直後より近い間合いで、垂直ジャンプC攻撃を繰り返していけばOK。崇秀は、レバーを直後ろに入れたまま待っている。そのうち帝王神眼拳で背後を回ってくるので、出現時に投げを決めよう。レバーは入ったまま放し、タイミングよくボタンを押せばOKだ。あとは戦法③に移行すれば楽勝。

空中で1発、着地で1発ヒットしてダウンを奪えるのだ



ロレンスには、開始直後少し速い間合いで弾を連撃し、相手は起き上がりと同時にぐらに憑依弾、これを繰り返せば勝てる。クラウザーに対しては、歩

いてきたところにしやがみC攻撃をガードさせ、キャンセルで野狼狩りを出すリビッドすることが多い。ブリッツボールドで相殺されたらやり直し。転ばせたら戦法③が通用する。少しの間しやがみで、急に連続技を決めよう。また、ジャンプC攻撃で跳び込んでいく方法もある。避け攻撃で返されても、そのあ



歩いてきたところにしやがみC攻撃をガードさせて...



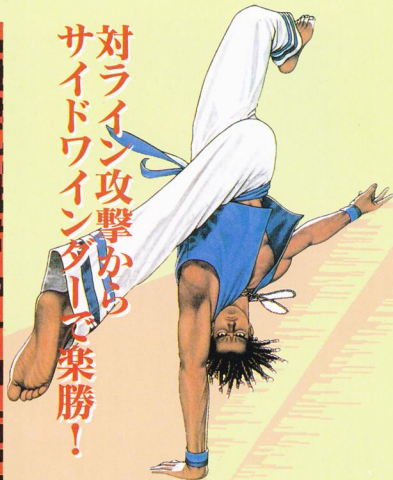
キャンセル野狼狩り。ノーガードで食らってくれることがある

とキマセルレグトマホークを空振りして目の前に着地してくるので、そこに連続技を決めることができる。単発レグトマホークで落とされても、着地で鬼門陣が入るぞ。対キースは、まず前方ジャンプから技を出すように着地する。一度でも投げることができたら、あとは戦法③にバッチリはまる。

## 対CPU戦キャラ別攻略

このあとCがんだ。投げではな連続技決めてOK





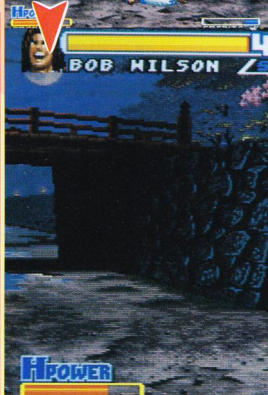
対ライン攻撃から  
サイドワインダーで集勝!

## ボブ・ウィルソン

攻略/モリスケ

リアルバウトの頃にも通じた戦法。追い打ち空振りから...

また、リアルバウトの時に通用した、ダウンした相手に当たらないタイミングで追いつける戦法が今回も一応効くぞ。有効キャラは少ないけど、3段投げの練習になるので余裕があれば狙ってみるべし。



投げてしまえー。効くキャラは少ないけどなつかしいのね

## 対CPU戦基本戦法

モンキダンスやサイドワインダーで振るはせてライン移動し、起き上がりに対ラインCを重なる。ガードされているが:



サイドワインダーは下段なので立っているCPUにヒット

## オマケ情報

ボブが空中投げを使えるのって、みんな知ってたかな? ジャンプ中にレバーを下方向に入れてCでつかめる。その名もイーグルキヤッチ! 小ジャンプ中に投げることにはできないが、それなりに低い位置でもゲットできるので比較的決めやすい。ただし、威力が極端に低い(C攻撃1発分は)。うゑ、モーションも地上で出せる通常投げと同じなので、殺傷感はいまいち。もちろん空中3段投げ、なんてものは存在しないので、知っている人全知のイーグルキヤッチ。対戦で狙いまくしーか!



## 技コマンド表

投げ技	
ファルコン	→+C
ホーネットアタック (ファルコン中)	↘↘+C
フロッグハンティング (ホーネットアタック中)	←→+BC
イーグルキヤッチ (ジャンプ中)	↑or ↓or →+C
特殊技	
H・ヘッジホック (ダッシュ中)	→+A
イーグルステップ (ジャンプ中)	↓+B
エレファントタスク	↘+A
リンクスファンク (相手ダウン時)	↑+C
フライングフィッシュ (ダウン中)	C
必殺技	
ローリングタートル	↓↙+B
サイドワインダー	↓↙+C
バイソンホーン	↓ため↑+C
ワイルドウルフ	←ため→+B
モンキダンス★	→↓↘+B
超必殺技	
デングヤラスウルフ	→↙↓↘+BC
潜在能力	
マッドスピンウルフ	↓↙↓↘+C
ウルフファンク マッドスピンウルフ中	C連打





このあとバックステップの硬直にヒットするのだ

基本戦法はほぼ全キャラに  
対して通用するので、ダウン  
させるまでのプロセスを全キ  
ャラ分、順次紹介していこ  
う。テリはしゃがんで待つて  
いると暴れるはめなので、ス  
キのあるバスターやライ  
ジングタックルを出してしま  
う。ガード後に投げや連続技  
を決めて基本戦法へ。  
アンディは試合開始直後の  
間合いより少し近いところか  
らサイドバスター（以下サイ  
ド）を出すと、バックステ  
ップで回避しようとしたこ  
ろにヒットする。そのまま基  
本戦法に持ち込んでもいいが、  
アンディはガードする可能性  
があるから、そのままサイド  
を出し続けて倒すとい。  
ジョーはしゃがんで待つと  
スキのあるスラッシュキック  
やフライングニールを出して  
くるので、ガード後に反撃し  
て基本戦法へ。  
無もしゃがんで待ちでOK。  
ムササビの舞や必殺忍蜂を立  
ちガードしてから反撃だ。  
双角は打点高めに小ジャン  
プで跳び込んで連続技を決  
める。基本戦法も楽勝だが、  
追い打ちバスターも通じるの  
で好きな方。  
ボブはしゃがんで待ち、近  
づいてきたところをしゃがみ  
C攻撃でダウンさせる。双角  
と同じく追い打ちバスターが  
効くので、投げの練習台にす  
るべし。もちろん基本戦法で  
も楽勝

## 対CPU戦キャラ別攻略

ホンフに間合いを離して  
から立ちAを空振りすると電  
光石火のAを返されると、小  
ジャンプでかわしつつ連続技  
で基本戦法へ。  
マリは画面端まで後退し  
てからバックジャンプC攻撃  
を繰り返す。基本戦法も効く  
が、無理に狙わずに小ジャン  
プで跳び込んで高めに小ジ  
ャンプC攻撃を決めて、山崎  
は垂直ジャンプの頂点  
山崎は垂直ジャンプの頂点  
山崎は垂直ジャンプの頂点  
山崎は垂直ジャンプの頂点



ジャンプの頂点でC攻撃を出すのがポイント

から立ちAを空振りすると電  
光石火のAを返されると、小  
ジャンプでかわしつつ連続技  
で基本戦法へ。  
マリは画面端まで後退し  
てからバックジャンプC攻撃  
を繰り返す。基本戦法も効く  
が、無理に狙わずに小ジャン  
プで跳び込んで高めに小ジ  
ャンプC攻撃を決めて、山崎  
は垂直ジャンプの頂点  
山崎は垂直ジャンプの頂点  
山崎は垂直ジャンプの頂点  
山崎は垂直ジャンプの頂点



素早く別ラインへ移動してビリーの技をスカすべし



遠距離からダッシュC攻撃を当てたあとは...

デンはダッシュC攻撃の先  
端を当てるなぞでダッシュ  
で接近してくるので、近い  
てきた時にC、Cのコン  
ビネーションを決めて基本戦  
法へ。  
タンもダッシュCの先端を  
当てるパターンを使う。タン  
は強前疾走や大衝波、跳込  
みのいずれかをこなうので、  
ビリーと同じく別ラインに移  
動しておき、連続技を決めて  
基本戦法に持ち込むべし。  
ローレスは小ジャンプC  
を高めに行きように跳込み  
まに別ラインへ移動するの  
で、そに別ラインC攻撃を  
出すとサイドのみヒットする。  
クラザは近づいてくる  
までしゃがんで待ち、しゃが  
みC攻撃でキャンセルサイドを  
出すとサイドのみヒットする。  
基本戦法に持ち込んでもいい



着地で素早くダッシュし、下をくぐって連続技を決めよう

が、追い打ち空振り投げは通  
用するので狙ってみるといい。  
ギースは跳び込みが屈かな  
い間合口で離れて、ジャン  
プ中Jで出せるイグルス  
トップで跳び込む。ギース  
はバックジャンプからグル  
疾風拳を出すというので、  
その下をくぐるように2回ダ  
ッシュしてから着地の後に  
連続技を決めて基本戦法に  
持ち込む。イグルスステップ  
をガードされた時は、再び間  
合いを離してから跳び込むべし。



攻略／蒼炎闘士ゆいち

C 攻撃がヒットしたあと、C  
PUは飛び道具などを出して

ほんの少し、常識はヨリ  
 やん。対人戦で一掃あるコ  
 ンクリが、CPU戦では  
 一掃も一掃もある基本  
 スカい。わわわ。でも基  
 本戦法さえおさえれば、コ  
 ンクリがでるはす。  
 ●ヌンチウ発目・突進大  
 きき。パターン

。そして、体勢を立て直したら、再びダッシュ・C攻撃で突撃しよう。

●ヌンチャクと発目…じつくり慎重型。近寄ったらイタイ目みるっちゃ〜パターン

その名の通りCPUの出方をじっくり待ってみよう。その時は「しゃがみガード」で

きたら 屈B・立B・C  
←C・キャンセル制空烈火棍  
・強の連続技をおみまいし  
てやろう。連続技後は忘れ  
てトドメヌ連続チャクまで決  
めて、あとは繰り返してOK  
や。

●ヌンチャク3発目…電光石  
火の天で押すちゃーパターン



## 投げ技

バックスリッパ	→+C
手結乱打	→+C
必殺技	
通み込み側腹り	→+B
(エタダシ)	→+A
ドメメンチャク (相手ダウダウ)	↓+C
必殺技	
龍の読み	→+↓+↓+C
龍車	
相手空中に	→+↓+↓+C
空中空火砲 (弱・強*)	→+↓+↓+A+C
電光石火の天	↓ため+↓+B
電光石火の地中に 日達	↓+↓+B
電光石火の天	↓+↓+B
敵の爆風	↓+↓+A+→A連打
必勝連撃	→+↓+C
必殺技	
必殺発砲	↓+↓+↓+↓+BC
必殺発砲	
必殺発砲ロー中にレバー←右転 (自分も右向きは時計回り)	
能力値	
カンテンダウの嵐	↓+↓+↓+↓+C



本当にこれだけですか？ ん～ヨカち  
やんよ よかよか♡



起き上がりに昇りが当たるよう（ガード可）に出すと…

ちゃっかり当たる。めざすところは貴方の胸板よ♡



岩のように持ち、近づいてきたらゴールデンフット発動！

出っような電光石火の天を  
 突いていっただけです。間合  
 いなどはあまり気になくてもよ  
 かもしれません。けれど一番最  
 初にけは間合い離れて、距離  
 離から出していいといっちょ  
 ほど、一回出て出していつて  
 ほとんど乱発で出ていつて  
 OKですが、キヤうによつて  
 はヒットorガード後の対処が  
 あるので、それにはちのち。  
 ●ヌンチャクの発目・必勝逆  
 襲はて大空へ舞え。めざすと  
 しては酒池肉林。バザン  
 対人戦で舌干飲んだ必殺  
 必勝逆襲開始！使った迷惑  
 のパターンはキヤうよつて、ラ  
 ターンはキヤうによつて、ラ  
 ウンド開始位置になきなり出  
 っいて場合とに応じてとでタ  
 ワンを奪つてから出っ場合か



あるので、そのへんはキャラ別攻略の方で解説しちゃ。ヒット後はCPUに近づき、起き上がったところ（または起き上がる寸前）に再び出していけば、ちゃっかりヒットするっちゃよ。もし起き上がりに重ねた昇りがガードされても、壁を蹴って返ってきてがつつくので安心してちょ♡





起き上がりこれくらいの間合いてレッパー!

するとなぜか飛燕斬。んーまっしぐらだっちゃー!

ギースは、ジョー、

ナンチャク3

発目が有効なキ

ャラは、ジョー、

ジョーには連

必殺技を出して

くるので、ガー

ド後に反撃。よ

う、フライング

ヘッドスウェア

タックに受け、

ダンシングタイ

フは、A、C、



ナイフで遊び始める。でも着地で連続技が入るっちゃ



タイミングがむずかしい。ちょっと早めがグッだっちゃ



ヒットしてからボタン連射。あせらずゆっくりとね。

## 対CPU戦キャラ別攻略

こゝではキャラごとに基本戦法を当てはめて解説していくつちや。その前に大事なことを少し。CPU戦のはじめの方に出現するキャラは、わざわざ基本戦法を当てはめなくても結構勝ててしまうので、跳り込み攻撃やコピーネーションタックなどを使って、連続技などを練習してみよう。いざ、あと、基本戦法以外のバスターが有効なキャラは最後にまとめて紹介するので、そこちもチェックよろしくつちや。それじゃ覚悟はよかぬ?

ナンチャク4発目が有効なキャラは、双角、キム、ビリ、崇雫、タン。キムにはタッシュC攻撃がヒットしても跳び込まずに制空烈火、弱を出して、こゝで一回タウンを奪つたキムの目の前で当たらないように制空烈火、弱を出す。キムは飛燕斬を出してくるで、着地と同時に連続技を決めてやるうつちや。ちなみにビリは跳び込み連続技ならいでもOK。詳しくはのちほど。



ガード後に反撃だっちゃ。よく見ておくことが大事ぢやね

最後に基本戦法に該当しないキャラの紹介つちや。テリーは屈Cでタウンを奪つて、起き上がりに、A、早く、い、う、ま、く、い、く、り、バ、ー、サ、ル、必、殺、技、を、つ、ぶ、せ、る、の、で、A、後、の、コ、ン、ビ、ネ、シ、ョ、ン、C、O、ウ、キ、ヤ、を、重、ね、て、



ヒットしてからボタン連射。あせらずゆっくりとね。





攻略/  
DSP - たりん

## 技コマンド表

投げ技	
ロックキック	→+O
バシュートエルボー (ロックキック中、相手に向かって)	→→+O
特殊技	
ダブルローリング	→+B
スピニングアタック (相手ダウン時)	↑+O
必殺技	
スピンフォール	↓↘→+A
ストレートスライサー	←ため→+B
スタンファンク (ストレートスライサー中)	→→+B
スタンガンスマッシャー	↓↘↘+O
M.ヘッドバスター	↓↘↘+B
パーチカルアロー★	→↓↘+B
M.スナッチャー (パーチカルアロー中)	→↓↘+B
バックドロップリアル	↘↘+AB
超必殺技	
M.スプラッシュローズ	→↘↘↓↘↘+BC
潜在能力	
M.タイフーン (接近時)	→↘↘↓↘↘+O

やはり対ライン攻撃  
からの攻めが有効だぞ

## 対CPU戦基本戦法

●戦法1: 対ライン攻撃で起き攻めパターン

特定のキャラ(起き上がり  
に重なる対ライン攻撃をガ  
ーしなキャラ)にのみ有効  
なパターンのだが、効果は



起き上がりに対ライン攻撃を重ねると食らってくれるぞ

絶大。まず相手をダウンさせ、すぐにライン移動をする。そして、ストレートスライサーのために作りつつ相手の起き上がりを待つ。相手が起き上がったら対ライン攻撃+キャンセルストレートスライサー+スタンファンクを決めよう。これでダウンを奪ったらまた

ライン移動で以下繰り返し。●戦法2: タブルローリングで足元をすくうパターン相手に接近してダブルローリングを連発するパターン。CPUはダブルローリングに弱く、よく食らってくれる。1段目をガードしたとしても、なぜか立ちガードしていない。

ダウンを奪ったらすぐリベンジ移動し待ち...



ダブルローリングの2段目は下段。立ちガードにヒット



CPUはB、B、Cに勝手に突っ込んできてくれるのだ

2段目(下段)を食らってくれることが多い。

イギリスの放送局じゃないよパターン。相手が近づいてきたら立ちB、B、Cのコンビネーションを出すという、非常に簡単なもの。主に相手をダウンさせるために使う。

●戦法4: 待つとタッシュシてくるか投げるをパターン特定のキャラは、ガードを固めて待つというタッシュシしてきて目の前で止まる。このタッシュシの終わりのスキ

## オマケ情報

以前、スタンファンクのあとにパーチカルアローが入ることがある、ということをお伝えしたが、この条件が判明したので説明しよう。その条件とはスバリ相手キャラの位置。ストレートスライサーを、相手が画面端よりキャラ分ぐら離れたところにいる時に当てたのだ。すると、跳ね上がった相手は、スタンファンクの終わりに乗っかかるように当たる。この状態ならば相手の浮き方も高いし、スタンファンクの硬直もすぐに解けるため、パーチカルアローによる追い打ちがバッチリ入るというわけ。



ストレートスライサーを先発で押さえておきたいぞ



もダブルローリングを重ねて

秀ボブには、起き上がりにも

戦法2を使うのはボブ、崇

シユで近づいてきたところに

当たることが多いぜ

時、少し間を置いてから再

出し、こう。ガドされた

最後、のCが空振りしないよう

に、ある程度引きつけてから

テン、テリーには戦法3

を空振りしたら、ネリチャギ

ードに入ったら、ネリチャギ

を空振りしたら、ネリチャギ

を空振りしたら、ネリチャギ

を空振りしたら、ネリチャギ

を空振りしたら、ネリチャギ

を空振りしたら、ネリチャギ

を空振りしたら、ネリチャギ

を空振りしたら、ネリチャギ

を空振りしたら、ネリチャギ

を空振りしたら、ネリチャギ

を空振りしたら、ネリチャギ

を空振りしたら、ネリチャギ

を空振りしたら、ネリチャギ

を空振りしたら、ネリチャギ

を空振りしたら、ネリチャギ

を空振りしたら、ネリチャギ

を空振りしたら、ネリチャギ

を空振りしたら、ネリチャギ

を空振りしたら、ネリチャギ



このぐらいの間合いで空振りしてくれればB、B、Cだ



ボブは起き上がりに重ねると1段目から食らってくれる



すぐにライン移動。相手の硬直に對ライン攻撃が入るぞ

# 対CPU戦キャラ別攻略

いい。こうすれば、リバーサ

スピンができる。

スピニョールをガードさせ

に重ねると帝王天耳拳を返さ

ビリーとローレンスには

この小さいのはからなので、

つ、帝王天耳拳を空振りした

山崎はしゃがみG攻撃でダ

これを充分勝てるぞ。

に出現時のスキに投げるこ

マリーと舞の女性キャラは

共道ハタチンで、画面端

ホフワは戦法4。起き上

リ返す、というものがあ

でバックジャンプG攻撃を繰

がりは攻めずに中間距離で様

相手の残り体力が連続技、回

で倒せるぐらいまで減たら

着地で投げを決めるバリン

このバタリで注意すること

は、CPUが上記の行動以外

これはタンとアンディ。タン

このバタリで注意すること

は、CPUが上記の行動以外

デはしゃがみG攻撃でタウ

このバタリで注意すること

は、CPUが上記の行動以外

を奪ってパターンに持ち込

このバタリで注意すること

は、CPUが上記の行動以外

もう。この時、少し離れた間

このバタリで注意すること

は、CPUが上記の行動以外

合いか相手は跳び起す間に

このバタリで注意すること

は、CPUが上記の行動以外

にジャンプし、頂点付近でジ

このバタリで注意すること

は、CPUが上記の行動以外

ヤンプA攻撃を空振りすると

このバタリで注意すること

は、CPUが上記の行動以外

ジョーは画面端で待つ。ハ

このバタリで注意すること

は、CPUが上記の行動以外

リケリンアップ。スラッ

このバタリで注意すること

は、CPUが上記の行動以外

ツシユキックのスキで連続技

このバタリで注意すること

は、CPUが上記の行動以外

を叩き込んでやろう。爆裂ハ

このバタリで注意すること

は、CPUが上記の行動以外

リケリンのスキにも連続技が

このバタリで注意すること

は、CPUが上記の行動以外

決めるぞ。

このバタリで注意すること

は、CPUが上記の行動以外

クラウザーは、しゃがみC

このバタリで注意すること

は、CPUが上記の行動以外

攻撃。キャンセルスニフオ

このバタリで注意すること

は、CPUが上記の行動以外

ールをガードさせてからし

このバタリで注意すること

は、CPUが上記の行動以外

がB、B、Cを出すぞ。

このバタリで注意すること

は、CPUが上記の行動以外

しゃがみBから食らうてくれ

このバタリで注意すること

は、CPUが上記の行動以外

ることが多い。キャンセルス

このバタリで注意すること

は、CPUが上記の行動以外

トレイトスライサー決めて、

このバタリで注意すること

は、CPUが上記の行動以外

その後繰り返すぞ。

このバタリで注意すること

は、CPUが上記の行動以外

ギースはジャンプの頂点付

このバタリで注意すること

は、CPUが上記の行動以外

近でA攻撃を空振りして当て

このバタリで注意すること

は、CPUが上記の行動以外

身投げの空振りを誘い、その

このバタリで注意すること

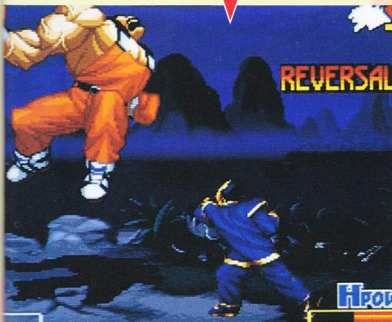
は、CPUが上記の行動以外

スキに連続技。まれにバック

このバタリで注意すること

は、CPUが上記の行動以外





遠立ちCを食らったあと、飛び道具を撃ってくるキャラもいる。遠立ちCヒット後は、跳び込めから連続技を決めるチャンスというわけだ



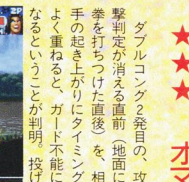
遠距離立ちCの先端を当て、コ



次のBは空振りするが、最後のCを食らってくれるのだ



このダブルコンクが発目のとき、



ガート不能になるのだ

●基本戦法①：遠距離立ちCを、ギギリ屈く間合いかから当て続けていくというもの。普通に出しても届かないような間合いかでも、タツシュ直後にヒットするるので、届いてくれる。普通とタツシュ直後

とを使い分け、間を置かずに足の先端で蹴り続けるべし。攻撃力が高いので、多少相討ちになっても全然OKだ。遠立ちCをヒットさせると、そのあと飛び道具を撃つキャラもいる。先端ヒット時、近

くでヒットした時はタツ。近C攻撃の先端を重なるよう、一部のCPUは必ず食らってくる。技を決めることができるぞ。

●基本戦法②：まずはやがみガドして待ち、近づいてきたころにしゃがみC以降、屈Cを当てる。ギリギリ屈く間合いで出せば、高い確率で食らってくる。屈C攻撃の先端を重なるよう、一部のCPUは必ず食らってくる。技を決めることができるぞ。

## 対CPU戦基本戦法

長い立ちC攻撃で  
ギリ押し  
高い攻撃力で秒殺だ！

フランコ・バッシュ

攻めノジェイケイ

## 技コマンド表

投げ技	
ゴリラッシュ	→+C
特殊技	
バロムパンチ	A+B
スマッシュ	(ダウン中) C
バッシュトルネード	→+B
必殺技	
ダブルコンク★	↓+→+A
ウェーピングフー	→+↓+→+D
ザッパー	↓+→+A
ゴールデンボンバー	↑+め+→+C
ガッツダク	↓+↓+→+B
超必殺技	
メガトンスクリュー	↓+↑+→+→+BC
潜在能力	
ハルマゲドンバスター	→+↓+↑+→+C
ハルマゲドンバスター	ハルマゲドンバスター一撃必殺技は入力した時点で受付終了

## オマケ情報

ダブルコンク2発目の、攻撃判定が消える直前、地面に拳を打ちつけた直後、相手の起き上がりタイミング、パン、パンのあと、ワンテンポおいて出すとちょうどいい。ダメージは小さいんだけど、あと、対空ガッツダクつて結構使えた。まず（先月号の原稿終了時点ではほとんど使っていなかった。通常ジャンプから少し高めの打点で技を出す相手に有効で、引きつけて出せば一方的に返せるです。その他、引きつけてウェーピングフーを出し、着地硬直にヒットさせるのが、対空手段もあるが、空中でヒットしたり、着地でガードされると解除されるのでマイナ。



効くキャラにはとことん効く。ガードされることはまずない

●番外：相手の起き上がり、遠距離立ちB、Cの3発目を重ねると、ほぼ確実にヒットする。転ばせたらそれを繰り返すだけで勝てるのだ。遠くからB、Bを空振りしつつ、Cの先端を重なるのがポイント。ボフ、タン、クラウザー、ギース以外に有効。

B、B、CのCだけ重ねる。勝つだけだったらこれで充分









食らうとリバーサルで必殺技を出すキャラも多いのだ



●戦法①…蛇使い・中段バトル  
蛇使い・中段を連発するパターン。CPUはおもむろに、ほとんども食らってくる。蛇使いに反応してライン移動するキャラには対ライン攻撃→キャンセル裁きの匕首を決められるぞ。



長〜い蹴りで相手をボコる。対空にもなって便利だ



また、蛇使いを食らったあとにリバーサル必殺技を出す

キャラには、その必殺技・対応した攻撃を入れていける。

リーチの長い蹴りと蛇使いで突き進め！



やまざき りおるじ  
**山崎竜二**

攻略/DSP - たりりん

## ★技コマンド表

投げ技	
ブン投げ	→+○
特殊技	
カチ上げ	空中でB+○
ブツ刺し	→+A
昇天	↘+A
へこまし (相手ダウン時に)	↓+○
自ツツシ (ダウン中)	○
必殺技	
蛇使い・上段	↓↘↘+A (ため押し)
蛇使い・中段	↓↘↘+B (ため押し)
蛇使い・下段	↓↘↘+○ (ため押し)
蛇だまし (蛇使いため時)	□
大蛇 (蛇使いため) MAX	サドマン
サドマン	←↓↘+B
倍返し	↓↘+○
倍返し (充電)	↓↘+○ (短く押す)
裁きの匕首	→↘+A
爆弾バチキ	→↓↘+○
超必殺技	
ギロチン	→↓↘+B+○
潜在能力	

●戦法②…キャンセル蛇使い  
しゃがみC攻撃をガードさせ、キャンセル蛇使い・下段を連発に発射するパターン。CPUがガードを解いてこるに蛇使いがヒットするにうわけ。キャンセルをかけたまあと、しゃがみC攻撃と蛇使いが連続ガードになつてしまい、ヒットしないぞ。蛇使い・下段のCボタンを長めに

●戦法③…蹴りの蹴りパターン  
リーチの長い遠距離立ちC攻撃で相手をボコボコ蹴るパターン。間合いが遠かったらダッシュから出して滑りながら攻撃しよう。  
このパターンは、背の低い(しゃがむと遠距離立ちCが当たらない)キャラに使いづらいのが難点といえる。特定のキャラは、CPUの行動の關係で、背の低さに關係なくこのパターンが使えるだけとね。  
このターンの対応キャラはキャラ別攻略の方で説明しているの、しっかり覚えて欲しいのだ。



そして遅めに下段蛇。対戦でも有効な連発だ

しゃがみC攻撃をガードさせ、キャンセル蛇使い・下段を連発に発射するパターン。CPUがガードを解いてこるに蛇使いがヒットするにうわけ。キャンセルをかけたまあと、しゃがみC攻撃と蛇使いが連続ガードになつてしまい、ヒットしないぞ。蛇使い・下段のCボタンを長めに



相手が近づいてきたら、しゃがみC攻撃をガードさせる

押すクセをつけておう。このクセをつけたら、対人戦で蛇だましを使う時にも立つぞ。失敗して蛇使いが漏れてしまふことが減るはずだ。

## オマケ情報

ジャンプ中にB○同時押しで出せるカチ上げ。地上の相手に当たらないし、「なんだろこの技? 対空に使うのかね?」と思っっている人も多いと思う(実際には対空に使うには弱き)。



これがカチ上げ。このあと空中で追い討ちができる





風凰天舞脚もサドマゾで返せる。見てから出しても大丈夫

戦法別に対応キャラと注意点を紹介しよう。

戦法の対象は、ビリー、キム、フランコ、ホフワ、テリィ、ローレンス、ギースのキャラ。

ビリー、テリィは蛇使いに反応してライン移動することが多い。対ライン攻撃を当てることができる。キムは蛇使いを食らったあとよく飛翔脚や風凰天舞脚を出してくるが、これはサドマゾで返すことができる。

フランコ、ホフワ、ローレンス、ギースは蛇使いを食らったあとリバーサル必殺技を出してくる可能性が高い。フランコはガッツダンスを出すので終わり際のスキに連続技、ホフワも電光石火の連技をガードして連続技、ローレンスはブラッディアクセル、カッターがくるので、蛇使いを当てたらずくにライン移動し、カッターの着地の瞬間に

蛇ヒット後はとりえずライン移動。カッターがきたら...



その瞬間にライン移動からの連続技を始める。

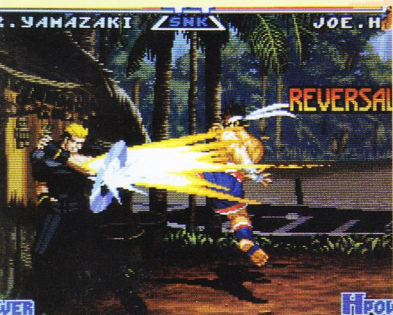
# 対CPU戦キャラ別攻略

対ライン攻撃・キャンセル殺しのヒョウを決める。ブラッディのヒョウを決める。ブラッディを返していう。ギースは列風拳を撃つてくるので倍返しに跳ね返してやろう。ジャンプからダブル疾風拳を出して、このときもあるが、この時は素直にライン移動でやりすごす方がいい。

戦法②は、崇雲、崇炎、ジョー、ダック、タン、双角の6キャラに対応。崇雲は、立ちCヒット後に帝王眼拳を撃つことが多い。立ちCを当てたらダツシュ小ジャンプで跳び込んでみよう。跳び込みがヒットすれば連続技で一気にタメージを与えられる。

崇炎は、立ちC後にリバーサル帝王眼拳がとくくる。崇炎が消えるのを待たずにバックステップしよう。そうすれば、帝王眼拳のあとに出してくる技をかわして反撃を入れることができる。ダック、タン、双角はとにかくダツシュ立ちCを繰り返してラインダッシュを繰り返して、バックは立ちCヒット

後、ラインダッシュを繰り返して、バックは立ちCヒット



クやヘッドスピンアタックがくるのでサドマゾで返してもいい。

ジョーは、戦法の2で闘う他に、画面端でスラッシュキックを待ってガード後に反撃するパターンもある。



戦法③は、ボス、クラウド、2キャラに使う。どちらのキャラも特に注意点はなく、ジャンプ攻撃空振りでも構わない。

ジャンプ攻撃空振りでも構わない。

画面端で待っていると、ジョーはハリケーンアップ→スラッシュキックをやってくるので、ガード後に反撃だ！

ジャンプ攻撃空振りでも構わない。



タンは小ジャンプで跳び込んできて連続技を狙うだけ。対空技(ア)として超太鼓腹打ちや超太鼓腹砲丸を出してくるが、超太鼓腹打ちは着地ガードが間に合うし、超反動腹砲丸は画面端でなければやはりガードが間に合う。どちらにもスキに遠距離立ちC攻撃を叩き込めよう。

アンディにはジャンプ攻撃空振りでも構わない。着地と同時に投げを入れるのを繰り返す。最初はしゃがみC攻撃でダウンを奪おう。アンディがしゃがみC攻撃に反応して跳び込んでくる場合があるが、この場合はA or B攻撃しか出していないので、食らい投げを入れることが可能。ちなみに、このパターンで入れる技は、通常投げかドリルにしよう。爆弾バチキは硬直が長いので、連続的にジャンプ攻撃空振りパターンに持ち込むことが不可能なのだ。





まず対ラインC攻撃をガードさせ、  
キャンセルで…

# 対CPU戦基本戦法

CPUは一度ダウンさせて  
てくる。もちろん対ラインC

てくる。もちろん対ランC攻撃をガードするキアラもいるが、そんな時も構わずにキャンセルで帝王神足拳（以下、神足拳）を出してみよう。神足拳をガードしたあ

だけ低めに当り、着地で少し前進してからCを出すのがポイントだぞ。

では早速、相手をタウンさせるまでのパターンを紹介していこう。

とにかくノーガード状態で固まるので、跳び込んで連続技を決めることが出来るのだ。決める連続技は、崇秀で最も威力のあるC、C、C、→Cからのダッシュ強帝王耳拳（以下、天帝拳）でやりだす。ジャンプC攻撃をこえる。2つ目は、天帝拳を以て遠距離から弱帝王天眼拳（以下、天眼拳）を撃つと、そこにライオン移動する。その間にライオンC攻撃キャンセルし足突拳を決めてダウンを奪い取るに持ち込む。これを基本戦法とする。



じん  
**秦**

ちよん しゅう  
**崇秀**

攻め方はさまざま？  
ダウンさせてからが重要！

攻略／干リスケ

## 技コマンド表

投げ技	
兎蹴龍	→+C
特殊技	
龍回頭	↓+C
光輪殺	←+A
必殺技	
帝王天足拳	→→+A
帝王天眼拳	↓↘→+AorC
帝王天拳拳	→↓↘+AorC
帝王天眼拳 (移動なし)	→↓↘+A
帝王天拳拳 (空中)	→↓↘✓+B
帝王天眼拳 (背後)★	→↓↘✓+C
帝王空投神眼拳	空中で→↓+B
超必殺技	
帝王 (空投) 滅尽拳 (空中で)	↓↘→+BorC
潜在能力	
帝王宿命拳	↓↘✓+A

下、神眼拳）（空中）をヒツ

を決めればいいわけだ。

トさせ、着地と同時に強天耳拳を出して反撃をつぶすもの。神眼拳(空中)をガードされた時は手を出さないこと

これらのパターンが通用しない相手にはキラ別のパターンを紹介してあるので、キラ別攻略をチェックしよう

決め



神眼拳を打点を考えずにとりあえずヒットさせたら…

C、C、C、いーと、この音は、  
使ったことがない。格一塾の  
連続技「コナー」に載ってたけ  
→ C のあとにタシム後の  
強気キックが入るのでメニジ  
がデカくなる。このメニジネ  
ーション、最後の撃て背後後  
でまた込むわけだから、画面  
端までわかるんだけど、必ず  
に相手の面に出現する。しか  
もこの場合はガードされて  
も間合ひが悪いからさ、相  
手より先に動くことが出来  
るのだ。→ 続けるとか出  
度 C、C、C、→ C を出せ  
ば連続技になるんだ。  
  
もちろんレイトジョットで  
返される、体の大きいキャラ  
う限なくって、画面端へ追  
込んでみれば随分という



着地と同時に強天耳拳発動だ。神眼拳ガード時に出すのは×



スキもない。使えるソ

## オマケ情報





むき上がる直前に背後へ回り込  
運も絶わぬとね

マリには基本戦法で、  
そのまゝ通用する。神足拳を  
ガードさせたあとにもマリや  
アサディは比較の楽な相手。  
アサディは基本戦法を使  
う。光輪殺を2ヒットさせる  
となぜかタツシユで接近し  
てくるので、そこをひから  
コンヒーションを決めよう。  
ジョーは基本戦法でも基  
本戦法2でも好きな方でOK。  
舞は基本戦法ではなく、  
しゃがみガードでムサビの  
舞を必殺忍蜂がくるまで待  
てて反撃するといひ。時折タ  
ツシユで接近してくるが、そ  
の時はしゃがみA始動の連続  
技を決めるべし。  
双拳は基本戦法で闘おう  
まればたまびしと相打ちな  
ることもあるが、威力は低い  
ので気にしない気にな  
う。ボムは基本戦法で、大丈夫  
ホンフウは基本戦法2を使  
う。神眼拳(空中)は打点を  
気にせず降ってきた瞬間に攻  
撃して構わない。また、ホン  
フウの起き上がり直前に神眼  
拳(背後)を出す。強制空烈  
火柱を誘えることが多いので  
余裕があれば狙ってみよう。  
マリは画面端まで後退し、

ひならずバックジャンプC攻  
撃を繰り返す特殊なバタ  
ーンを使う。ジャンプC攻撃の打  
点が低いなら連続技で狙える。  
フランコは基本戦法1で楽  
勝すしや。  
山崎には新技の帝王空殺神  
眼拳が非常に有効。適当に消  
えてジャンプC攻撃しやが  
みC攻撃といった簡単な連続  
技を決めるだけで勝てるのだ。  
崇秀は後退しながら待て  
てくるので、消えたと思っ  
たら反応してB、Cを出せ  
ば事にはヒットする。  
光輪殺を当てることと神眼拳を撃  
つ。崇秀は基本戦法2を使う。  
光輪殺を当てることと神眼拳を撃  
つ。崇秀は基本戦法2を使う。  
光輪殺を当てることと神眼拳を撃  
つ。崇秀は基本戦法2を使う。



高確率で飛び道具を撃ってくる。飛び込んでしまおう

リーチのある光輪殺の先端をヒッ  
トさせること。  
タツは基本戦法で楽勝。  
キムも基本戦法で闘おう。  
また、ホンフウと同じく起  
上がり直前に神眼拳(背後)  
を出す。空砂塵を誘えること  
がある。誘えなかつたら強天  
耳拳でカバーしよう。  
ビリーには特殊な戦法を使  
用する。まず間合を離し、  
神眼拳(背後)を出す。ここ  
でリーチが各種必殺技を出し



ていような  
神足拳でダウン  
を奪い、別ライ  
ンに移動してい  
るようなら対  
インC攻撃キャ  
ンセル神足拳だ。  
また、対ライ  
ンCキャンセル神  
足拳をガードさ  
せたと同時に跳  
び込めば、起炎  
炎旋風を誘う  
可能性があるの  
で一瞬待つべし。  
チンは基本戦  
法2を使う。光  
輪殺を当てる  
と走ってくるので連続技を決め  
ればOK。  
タンは基本戦法2で楽勝。  
ローレンスは基本戦法2を  
変化したものを使う。降つ  
てきた時にブラッディアクセル  
を出しているようなら、攻  
撃を出さずにローレンスと逆  
の方へ落下しよう。この時、  
ブラッディアクセルからブラ  
ッディシュターに変化させ  
ていたらローレンスの着地に  
に連続技を決めるチャンスだ。  
地上にいる時は打点を低めに  
落とし、天耳拳につなげば  
よい。  
クラウザーはしゃがみC攻  
撃の先端をガードさせ、キャ  
ンセルで神足拳を出すときリ  
ギリ届かないが当てる身技を誘  
えるので、そこに神足拳を決  
めて別ラインから攻めよう。  
ギースも特殊な戦法を使う。  
試合開始時は帝王空殺神眼拳  
を出す。ダブル列風拳とい  
う技を誘えるので、そこにジ  
ヤンフウCしゃがみCを決め  
てダウンさせる。そして素早

でいような  
神足拳でダウン  
を奪い、別ライ  
ンに移動してい  
るようなら対  
インC攻撃キャ  
ンセル神足拳だ。  
また、対ライ  
ンCキャンセル神  
足拳をガードさ  
せたと同時に跳  
び込めば、起炎  
炎旋風を誘う  
可能性があるの  
で一瞬待つべし。  
チンは基本戦  
法2を使う。光  
輪殺を当てる  
と走ってくるので連続技を決め  
ればOK。  
タンは基本戦法2で楽勝。  
ローレンスは基本戦法2を  
変化したものを使う。降つ  
てきた時にブラッディアクセル  
を出しているようなら、攻  
撃を出さずにローレンスと逆  
の方へ落下しよう。この時、  
ブラッディアクセルからブラ  
ッディシュターに変化させ  
ていたらローレンスの着地に  
に連続技を決めるチャンスだ。  
地上にいる時は打点を低めに  
落とし、天耳拳につなげば  
よい。  
クラウザーはしゃがみC攻  
撃の先端をガードさせ、キャ  
ンセルで神足拳を出すときリ  
ギリ届かないが当てる身技を誘  
えるので、そこに神足拳を決  
めて別ラインから攻めよう。  
ギースも特殊な戦法を使う。  
試合開始時は帝王空殺神眼拳  
を出す。ダブル列風拳とい  
う技を誘えるので、そこにジ  
ヤンフウCしゃがみCを決め  
てダウンさせる。そして素早

でいような  
神足拳でダウン  
を奪い、別ライ  
ンに移動してい  
るようなら対  
インC攻撃キャ  
ンセル神足拳だ。  
また、対ライ  
ンCキャンセル神  
足拳をガードさ  
せたと同時に跳  
び込めば、起炎  
炎旋風を誘う  
可能性があるの  
で一瞬待つべし。  
チンは基本戦  
法2を使う。光  
輪殺を当てる  
と走ってくるので連続技を決め  
ればOK。  
タンは基本戦法2で楽勝。  
ローレンスは基本戦法2を  
変化したものを使う。降つ  
てきた時にブラッディアクセル  
を出しているようなら、攻  
撃を出さずにローレンスと逆  
の方へ落下しよう。この時、  
ブラッディアクセルからブラ  
ッディシュターに変化させ  
ていたらローレンスの着地に  
に連続技を決めるチャンスだ。  
地上にいる時は打点を低めに  
落とし、天耳拳につなげば  
よい。  
クラウザーはしゃがみC攻  
撃の先端をガードさせ、キャ  
ンセルで神足拳を出すときリ  
ギリ届かないが当てる身技を誘  
えるので、そこに神足拳を決  
めて別ラインから攻めよう。  
ギースも特殊な戦法を使う。  
試合開始時は帝王空殺神眼拳  
を出す。ダブル列風拳とい  
う技を誘えるので、そこにジ  
ヤンフウCしゃがみCを決め  
てダウンさせる。そして素早



その直後にスキができる。まれに邪影拳を出すことも



離れてから神眼拳で背後に回ると別ラインに移動するぞ







頼り技の神足拳。ゴリゴリ押しまくれえー



無敵時間の長いバックダッシュで攻撃をスカセば



こんな感じで天耳拳で反撃できるぞ

頼れる転がりパターン。しゃがみCにキャンセルかけて



龍転身で転がる。次のしゃがみCはライン攻撃にもなってくれるぞ

●戦法1 神足拳で「J」押し  
パターン  
このキラのメイン戦法の中で最も簡単な戦法だ。まずラウンド開始直後にジャンプを当てる、もしくはガードさせて着地後すぐに真 神足拳を出す、このパターンに持ち込みやすいぞ。  
また相手が別ラインに移った時は、相手がこちらのラインに戻ってくるのを待つか、対ライン攻撃でこちらに引き戻してから、再びこの戦法に持っていく。あとは相打ち

●戦法2 これで楽勝！ 待ちパターン  
この戦法は画面端でしゃがんで待ったり、バックダッシュを繰り返して相手の攻撃をガード、または空振りさせて反撃する戦法だ。  
打点の高い跳び込みやスキの大きい技をガードしたら投げや帝王天耳拳で反撃。ただし、相手と密着した状態が不利にならないのには注意が必要。あと相手の攻



●戦法3 飛び道具真龍で死にさせて待ちパターン  
これはあまり使う機会のない戦法だが、これだけで倒せる相手も多いので覚えておきたい。よ、使用できる状況はお互いが画面端にいるような時、帝王天眼拳を繰り返すだけ、簡単です。  
これまで紹介してきた戦法で対CPU戦は楽勝なはず。戦法1と3はほとんどの相手に有効なので必ず覚えよう。

## 対CPU戦基本戦法

# 真神足拳と転がりでCPUを封じ込めよう!!



じん 秦  
ちよん れい 崇雷

攻略/無双拳士 ま

## 技コマンド表

投げ技	
発頭龍	→+C
特殊技	
龍殺脚	→+B
必殺技	
帝王神足拳	→++A
真 神足拳	→++A
帝王天眼拳	↓++C
大天眼拳	↓++C (ため/短)
極天眼拳	↓++C (ため/長)
修羅天眼拳	↓++C (ため/MAX)
帝王天耳拳 (弱・格★)	→↓++AorC
帝王龍足拳	↓++C
帝王他心拳	↓++B
龍転身	↓++B
超必殺技	
帝王龍命拳	→++↓++BC
潜在能力	
帝王龍声拳	→++↓++C

●戦法4 飛び道具真龍で死にさせて待ちパターン  
これはあまり使う機会のない戦法だが、これだけで倒せる相手も多いので覚えておきたい。よ、使用できる状況はお互いが画面端にいるような時、帝王天眼拳を繰り返すだけ、簡単です。  
これまで紹介してきた戦法で対CPU戦は楽勝なはず。戦法1と3はほとんどの相手に有効なので必ず覚えよう。

●戦法5 飛び道具真龍で死にさせて待ちパターン  
これはあまり使う機会のない戦法だが、これだけで倒せる相手も多いので覚えておきたい。よ、使用できる状況はお互いが画面端にいるような時、帝王天眼拳を繰り返すだけ、簡単です。  
これまで紹介してきた戦法で対CPU戦は楽勝なはず。戦法1と3はほとんどの相手に有効なので必ず覚えよう。

●戦法6 飛び道具真龍で死にさせて待ちパターン  
これはあまり使う機会のない戦法だが、これだけで倒せる相手も多いので覚えておきたい。よ、使用できる状況はお互いが画面端にいるような時、帝王天眼拳を繰り返すだけ、簡単です。  
これまで紹介してきた戦法で対CPU戦は楽勝なはず。戦法1と3はほとんどの相手に有効なので必ず覚えよう。



ここからは各戦法にキヤラを付けて、ある程度開くにつけ加えていく。

まず戦法3が有効なのは、テリィ、双角、崇雋、キムの4人。特に双角とキムの人は、ラウンド開始直後からのゴリ押しだけでいける。崇雋、多少難があるのがテリィと崇雋。テリィは無敵技のライジングクックルで跳ね返される時もあるが無敵というわけにはいかないが、ガンガンいけばダメージ勝ちできる。崇雋も相打ちになることが多いが、基本はゴリ押し。他にも立ってAなどで帝王眼拳を誘って、帝王他心拳で跳ね返すのも有効な戦法だ。続いて戦法2が有効なのが、ジョー、舞、ボブ、崇雋、マリィの5人。バックステップで避けて反撃するのがジョーと舞。ジョーはスラッシュキックや黄金のカナトなどを狙って避け、投げや連続技を決めよう。舞は必殺鋭鋒を蝶扇などを狙って避け、帝王天耳拳で反撃するのが吉。

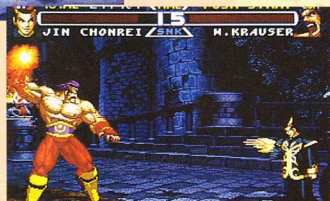
次に画面端などで待って反撃するのが崇雋。マリィの2人。崇雋は画面端で待っていると帝王神眼拳で近寄ってくる。マリィは画面端で待っている。帝王天耳拳を空振りしてくれる時があるので、連続技を入れよう。マリィはしゃがんで待っている。帝王天耳拳を空振りしてくれる時があるので、連続技を入れよう。マリィはしゃがんで待っている。帝王天耳拳を空振りしてくれる時があるので、連続技を入れよう。

こうやって連続技も入る。でもダウンさせられないよん



起き上がりにしゃがみ口を重ねて龍転身で転がったあとは

ほれほれ、ブリッツ撃たんかいな



ある。

ここからは幾つかの基本戦法を組み合わせて闘うキヤラを紹介しよう。

ホンワは戦法1をメインで闘う。たまに九龍の読みで真神足拳を返されることがあるけど、そんな時は戦法2をうまく混ぜていこう。パッシュは戦法1だけでも楽勝だが、戦法4が非常に有効なのでこちらの戦法をメインにしてもいい。

チンヒは跳び込みCを空振りさせ、着地と同時に連続技を決めよう。あとは相手の起き上がりに合わせて、この戦法を繰り返せばOKだ。跳び込みCは昇りて、または振り向きから出すという感じだ。



跳び込みをスカしてやると当て身を空振りするぞ

ブリィは戦法3がメイン。しゃがみでバックステップで避けられて間合いを離れることがあるが、こんな時は相手が近寄ってくるのを待つ。戦法1に切り替える。ローレンスも戦法3がメイン。たまにオーレイで避けられることもあるが、そういう時は落ちて置いて投げよう。また、戦法4もとりあえず有効なので、覚えておくといい。最後にこのキースだが、R Bの時と同じような戦法が有効。ここの跳び込み攻撃を空振りさせると、相手は当て身投げをしようとして当て身の空振りポーズを出すので、そのスキに連続技を入れてしまおう。

しかしそれ程、当て身を空振りしてくれないのがこの戦法のネックな部分なので、今紹介した戦法と戦法3を合わせて闘うとかなり楽な戦いになるぞ。

## 対CPU戦キヤラ別攻略

クラウザーは戦法3だけで闘えば、立ち上がりもブリッツボールを誘い、帝王他心拳で跳ね返すという戦法も

はびりんと揺動させて、でもカイワータニにはまだ

戦法3が通用するのが山崎、アンディ、ダック、タン、クラウザーの5人。山崎とアンディの2人には、リパサルなどで反撃される(山崎は爆弾バチキ、アンディは連打攻撃や昇龍など)ことがあるが、バリバリに攻めても大丈夫だ。

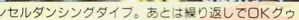
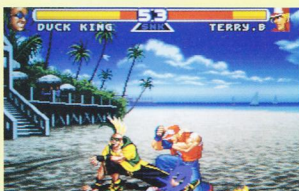
ダックとタンは2人は戦法3から連続技が狙える。また、しゃがみCを立ちCに替えるは連続技を入れることができるぞ。

クラウザーは戦法3だけで闘えば、立ち上がりもブリッツボールを誘い、帝王他心拳で跳ね返すという戦法も

はびりんと揺動させて、でもカイワータニにはまだ







★	潜在能力	
★	リングネックスルー	→+C
★	パースブリーカー	→
★	ドックダンス	→+A+ABC
★	リングパニッシャー ダックダンス	(レベル1) → →ため→+A+BC
★	ドルロー	→+B
★	リングハンマー	→+A
★	ダンジョンキャリバー ダックダンス	(レベル2) → →+A+→+BC
★	フレイクハリケン ダックダンス	(レベル3) → →→→+A+BC
★	ビットラッシュ ダックダンス	(レベル4) → →→→+A+O・A・C・O・→ →+O
★	ヘッドスピーン	→+A+O
★	リングタイプ★	→+A+B
★	バグストーム	→→+A+B
★	ファエント	空中で→+A
★	リングスパイク ファエント	空中で→+A
★	ファエント・地 ダッシュ	→+O
★	イグザイル	→+A+BC

対ライオンC攻撃キヤ  
ンセル必殺技を決め  
てやるう

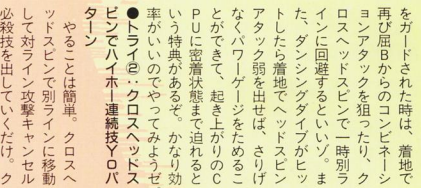
撃(これまた当然なバ  
かす寸前)にライオン  
戻ってきたで超必殺技  
一番簡単なのは昇片  
ヤンパンだが、吸し  
の方が見栄えもよく、  
ば簡単なのでトライし

C. H. Sで別ラインに移動したら...



して対ライン攻撃キャンセル  
必殺技を出していくだけ。ク

攻略／蒼炎闘士ゆーち



ロスヘットスピンはなるべく遠い間合い（ラウンド開始直後の間合いでOK）から出してよく、別ラインに移動した時に攻撃がヒットしにくいぞ！  
対ライオン攻撃がヒットした時にキャンセルすると必殺技としては「ヘッドスピンアタック」でライン攻撃がヒットするのは「ヘッドスピンアタック」はダウンは奪えないが、たとえば「ライオン攻撃がガードされた時でもスピンが生じる」とはならない。スピンタイプはアタックで奪えるかわりにガードされた時に反撃ももらっている。お好みで選んでもらっているが、安定していくならヘッドスピンアタックを出して、ダウンも必要なく、

くはヒット（方ド）状態をむ）させることができたなら再びコントロールができた。繰り返してこう。

●基本戦法海外へ：結局最期に、プレイスタイルなのね  
これはどうしてもCPUが勝つのでプレクスパイラルを決めてたい人に読まれてしまう。このゲームのCPU戦では、P.U.の起き上がり時に、一ちらがわきより垂直ジャンプで攻撃を振るります。この時にガードポーズ取りの放し、機立ちのP.U.を確実な全キヤがけできる。この技は全キヤがけで通常投げであることなので、という強力なレイクスバインド投げという強力なレイクスバインド



ダウンを奪いたい時や押したいときはこの技がいじり



は、アンディ、舞、ボブ、マ

Heeー キャラ別攻略突  
入だが、はつきりいつて基本  
戦法通りで問題なく勝てし  
まうので、残りは基本戦法に  
はまりにくいパターンがある  
ニクイキャラを紹介したb a b  
y！じや、ラストまじっ  
ついついてきてくれY O！  
Let's Begin！  
ヘッドスピンアタック弱の  
みで勝てしまふキキは、  
マリイ、崇雷、ローレンス。  
崇雷はヒット後に帝王銀拳  
を撃つてきやすいので、跳び  
越えてから連続技を狙って  
みてみよ。



ニードルローは全キャラに  
有効だが、さらに超有効なの  
は、アンディ、舞、ボブ、マ



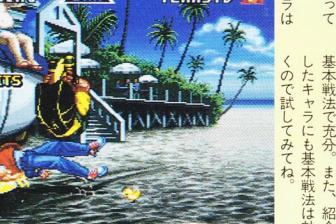
リ、チン、タン、ローレン  
ス。舞には後ろにさがりつつ、  
近づいてきたところに出して  
いくと当てやすい。



さらにコマンドを入力しつつ対ラインAで  
戻ってくる



に当てにいき、ガードされた  
らそのまま空溜するまでニ  
ードルローを出して、その後



基本戦法で充分。また、紹介  
したキャラにも基本戦法は効  
くので試してみてください。

最後は起き上がったときにボタをボンひゃー！



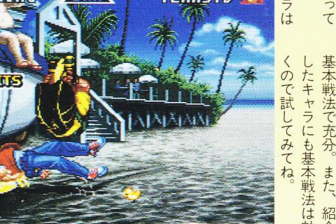
に当てにいき、ガードされた  
らそのまま空溜するまでニ  
ードルローを出して、その後



さらにコマンドを入力しつつ対ラインAで  
戻ってくる



に当てにいき、ガードされた  
らそのまま空溜するまでニ  
ードルローを出して、その後



基本戦法で充分。また、紹介  
したキャラにも基本戦法は効  
くので試してみてください。

## オマケ情報

今回紹介したライン移動バ  
ンチ攻撃を安振られてプレイ  
スバイルの連係があるよ  
ね。この連係は結構実用的で  
、対人戦などでも起き攻め（対  
ライン攻撃やライン移動な  
ど）に混ぜてに使うとかなり  
決まりやすい。しかし、こ  
の対ライン攻撃Aが空振るの  
は、相手がしゃがみか状態  
の時のみ。まあ、ダ  
ックには対ライン攻撃  
で中段技がないので  
、相手は大抵しゃがみガ  
ードしているけど、ね  
誰にライン移動バンチ  
攻撃が空振るかは表を  
参照。表にないキャラ  
には相手がどっちのラ

	手前ライン	奥ライン
アンディ	○	○
ジョー	○	○
真	○	×
ホソフク	○	×
マリイ	○	×
山崎	○	×
崇雷	○	×
崇雷	○	×
キム	○	○
ビリー	○	○
デン	○	×
タン	○	×



待ちと固めで  
ビシビシ教育してやれ!!

キム・カッファン

攻略/無双拳士 ま

技コマンド表

投げ技	
体落とし	→+C
特殊技	
ナリチャキ	→+B
必殺技	
飛燕斬	↓ため↑+B
天昇斬	
飛燕斬 (頂点)	~↓+B
半月斬	↓↑↑+BorC
飛翔脚	空中で↓+B
飛脚	飛翔脚→↑+B
空砂脚★	→↓↑+A
勳気脚	↓↑+A
超必殺技	
鳳凰天舞脚	空中で→↑↑↓+BorC
潜在能力	
鳳凰脚	↓↑↑↑+C

ができるのだ。

●戦法② 固めパターン  
この戦法は、技の出が早く攻撃判定も強い遠距離Cから↓B、B、Cや勳気脚への連係で固めていく戦法。この戦法が有効な相手は遠距離Cのあとの連撃をそのまま食らうてくれることが多く、この戦法で画面端に押し込めることが出来るのだ。

突っ込んだら↓C。あとは画面端に押し込めるだけだ

## 対CPU戦基本戦法

●戦法① 待ちパターン  
CPU戦において一番確実にクリアできるのがこの戦法。この待ち戦法にも2パターンある。

まず一つ目が飛燕斬で相手の跳び込みを落とすパターン。これは相手を牽制して跳はせる場合もあるが、基本的にはしゃがんで待ち、相手が勝手に跳び込んでくるのを落とすといったパターンなので、比較的簡単だ。

また、こちらが画面端にしゃがんで待っている、よくスキの大きい突進技を出してきたり、こちらには出られないような位置で勝手に対空技を空振りしてくれる時もある。こういう時は手早く連続技を入れてしまおう。

このパターンのポイントには、相手の起き上がりには技を重ねるのではなく、起き上がった相手が↓Bの屈く範囲に入った

相手が近寄ってくれるのを待つて

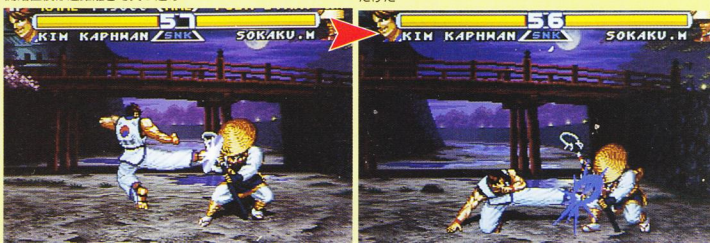


開始直後は遠距離Cで突っ込め

のもしも感。最後のCだけを食らうてくれたり、まとめて食らうてくれたりするので、画面端に追い詰めたらこれを繰り返していても構わないぞ。状況に応じて固めないで技を使い分けていこう。

●戦法③ ジャンプ攻撃空振りパターン

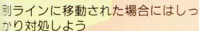
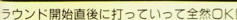
文字通り、跳び込み攻撃を空振りさせて、そのあと連係に移行する戦法だ。跳び込み攻撃を空振りして着地したあと、投げるパターンと連続技を入れるパターンに分かれるので、その辺りはこのあとの対CPU戦チャラ別攻略を参照して頂きたい。











ひょうひょうと突込んでいくべし。そして、遠距離で攻撃がヒットした正距離で攻撃がはたいて、キャンセル三節棍・火炎三節棍一段突き、頭割下方撃までしっかりと決めていこう。んぐうっや！ちなみに、遠距離で攻撃を出す際にレバーを後にためてつづつ（レバーを後ろに入れている）移動してもいい。遠距離で攻撃がヒットしても三節棍が出せるので、近

距離C攻撃がヒットしてから急いで三節棍をためる必要はなくなる。また、火炎三節棍中段突きでタウンを奪ったあとに遠距離C攻撃で移動するのと同じくC攻撃が決めやすいので、覚えておくとお人戦でも役に立つ。

遠距離C攻撃をガードされたら、とりあえず近距離C攻撃キャンセル三節棍まで出して間合いを広げ、再び遠距離C攻撃でズンズンいこう。

IP HIT 600 TIME PUSH START COM

BILLY KANE SNK ANDY B

RUSH 3 HITS

CREDITS 3 CREDITS 4

1P HIT 400 T. PUSH START COM  
44  
BILLY KANE SNK ANDY.B



遠距離の攻撃がヒットしたら近距離の攻撃につないで...



とりあえず遠距離C攻撃でズンズン進もう

コインクリアー」という夢を達成できるゾ。できるだけ早く基本戦法を覚えて、受するご主人の元にたどり着いてやる。フアイヤ〜！くえ〜！

●洗濯一枚目…ああ〜お！

ああ〜お！ て三節棍中段打ちバターン

ほとんど全キャラに通じて

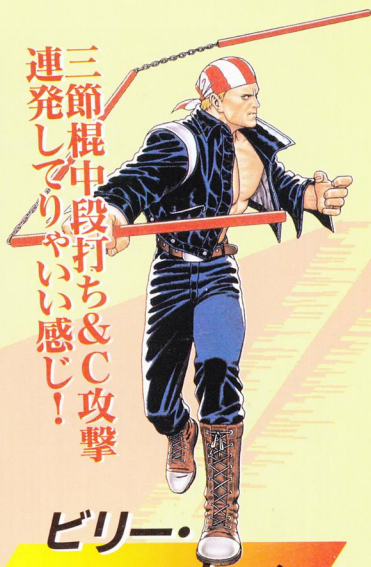
# 対CPU戦基本戦法

しもうという、必殺技の三節棍中段打ち（以下、三節棍を露骨に乱発していくバスターももちろんCPUもガバッしてくるが、そこは、大將棍棒強し！）ってな感じで、お構いなしに出していこう。

ああ〜おー!!

肝心の三節棍の出しと、

法



ビリー・  
カーン

攻略／  
蒼炎闘士ゆいち

## ★技コマンド表

俊俊技

一本釣り投げ → + ⊕

地獄落とし → + ⊕

特殊技

顔倒下方撃  
(相手ダウン時) ⊕ + ⊕

必殺技

三節都中段打ち ⊕

ため → + ⊕

火三節都中段突き  
(三節都都打ち中) ⊕ + ⊕ + ⊕

雀落とし ⊕ ⊕ + ⊕ + ⊕

旋風龍 A連打

強襲飛翔龍 ⊕ ⊕ → + ⊕

火龍追撃★ ⊕ ⊕ + ⊕ + ⊕

超必殺技

超火炎旋風龍  
↓ ⊕ → ⊕ ↓ ⊕ + ⊕ + ⊕ + ⊕

潜在能力

大旋風 ⊕ → ⊕ → ⊕ ⊕ + ⊕ + ⊕ + ⊕



ジョーは地面に倒れてから立ちあがってから打つのかミ



ジョーは三節棍をバックステップで避けることがあるが、そのあとにフラッシュキック（またはハリケンアッパー）をスラッシュキックで突っ込んできやすいので、ガード後に連続技で反撃しよう。

崇秀は節棍を龍巻身で避けることがあるので、その時はガードをして様子を見よう。



こうなったらガードして様子を見よう

近距離にきたら、屈A・C・キヤセル三節棍+αを決めていこう。また、勝手にスキのある技、電光石火の地、制空烈火棍、必勝逆襲棍を出してきることがあるので、ガード後屈Aからの連続技でお仕置をしてやろう。また、マリも同様にしてがみ待ちしていると、ストレートスライサーやスピンドルを出してくるので、ガード後に反



勝手にスキのある技を乱発してくる。ガード後に反撃だ！



何、跳んでるんじやい。頭から力チ割るぞ！

近距離に近ついたら小ジャンプで跳び込んでいう。跳び込み攻撃はなるべく早く出してのがグッド。C・P・Uも跳んでいて、空中で跳び込み攻撃が当たった場合はC・P・Uの横地に合わせ、屈Aからの連続技を狙えば、ちやっから食らうてくれる。ゾ、また、アンディ、舞、ダック、キム、タンにいい感じで使っているので覚えておくといい。ローレンスには跳び込み攻撃で待つて近ついてきたところ



跳び込み連続技ONLYじゃい！痛い目見したる！

早めに跳び込みを出すと、避け攻撃などで反応するので…



に垂直のバックジャンプ攻撃を当てていくのが有効。もちろん、跳び込み攻撃が当たったら着地で連続技を狙おう。狙い目としてはブラッディキャッターなどいい感じ。難しいようなら洗濯2枚目を使うといいよ。アハハハハ



そのスキに↓Aからの連続技を着地後に決めてやろう

## 対CPU戦キャラ別攻略

ああーヤッ！ このまま勢いに任せて対CPU戦キャラ別攻略に入んたぜ！

OH YAH！ はじめについて基本戦法のどちらでも全キャラに勝ててしまうが、ここではどちらのバターのほうがより通じやすいかをキャラを紹介する。また、CPU戦の初めの方に出現するキャラは基本戦法を使わないでも跳び込み連続技を狙うだけで勝てるゾ、じゃあ、そろそろキャラ紹介をはじめようぜ！

洗濯 枚目が有効なキャラは、テリー、ジョー、舞、双角、崇秀、チン、タン、クラウザーだ。

すると、勝手に帝王天耳拳を出してくることが多いので、スキに連続技を決めてやろう。洗濯2枚目が有効なキャラは、アンディ、マリ、キム、ダック。

アンディに対して遠距離から出していくと、中間距離、餌食になるので、中間距離狙いのがベスト。また洗濯1目もかなり信用できるゾ。

キムに使う場合には飛翔脚を蹴脚にすり注意しよう。しかし、すぐさま反応すればガードできるので、ガード後に連続技で反撃してやろう。

最後に基本戦法も通じないが、それぞれの専用パターンを使う方が素なホントウ、ボブ、フランコ、山崎、崇秀、ローレンス、キースを紹介！







強襲飛翔棍には強破岩激。→+ABで避けて連続技でも可

破岩激をジャンプでかわし、ササビの舞で反対側に飛ん  
いくことがある。そのあと、  
すす着地で龍炎舞を出すので、  
ツッシュしてジャンプC攻撃  
跳び込み（しゃがみA×数  
回）、立ちA、C→キャンセ  
ル破岩激を決めよう。

アンディはたまに破岩激  
避け攻撃・キャンセル飛翔  
で返してくるが、気にせず  
ターンを実行すれば勝てる  
舞には、開始直後は弱破  
激を出さないこと。近づい  
きたところに出そう。また、

画面端まで後退、開始直後の間の合いまで近づいてからバックジャンプC攻撃を繰り返すパターンもある。北上でヒットすることが多いので、連続技につないで基本技に移行することも可能。

着地で龍炎  
めてやろう



ビリーは、また弱破敵激を強襲飛翔砲の昇り部分で返してくるが、すぐに強破敵激を出せば降下部分を避けてつた反撃できる。注意したのが画面中央、弱破敵激を連発してと連続でヒットしつつ徐々に間合ひが離れること、この時体力は特に関心ない時は、周りが遠く超火炎旋風棍を食らうところがあるのだ。手堅くまた弱破敵激連発をやめていくなら、間合ひが離れてきたら弱破敵激連発をやって近づいての待とう。

次は基本戦法が通じないキ

ジャロの攻め法を紹介。  
ヤローは、開始直後少し遠い間合いで超太鼓腹ちを出すと、ハリケン・アツパバを出して食らうてくれる。當てたらレバー $\nabla$ でためつけ、離脱。ジョーが起き上りまっ直前に超太鼓腹打ちの繰返し。対してホフッ。しゃがみかがりド待っている。そのうちタッシュして投げ狙ってくるので、反応して逆投げ（合気投技）を決める。投げ上げたすぐに氣雷砲、空を響けたり起き上がりしに重ねながら、タツシユして小ジャンプ

ヤラの攻略法を紹介

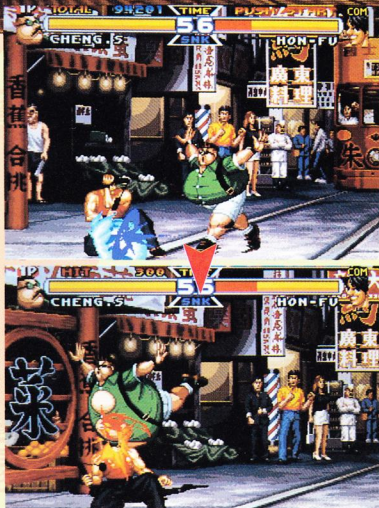
はなにもが、よく決まるのだ。反響は、続くを狙っている。タックにも待ち、ダンシング、グダブやブレイク、ストームのスキに連続技を決めよう。一応、基本戦法でゴロ押して、それでも勝つことは可能。クラウザーとギースに対しては、ひとまずやるのが力付いて、近づいてくるのを待つ。クラウザーには開始直後より、少し近い程度の間合いにならなれば破破激激。ギースには2人の間が、キヤラク1程度、なるとしたら超太鼓腹打を出す。どちらも当てる見掛け

を先敗し、食らってくれるぞ、  
以降待て、返して来勝た。という人  
は、クラウザーには強敵、右激  
のあとでツシユで、ギスに  
は超太鼓腹打ちのあとで中制  
御して「近く」といい。



投げたらすぐに氣雷砲  
らダッシュで近づき……

小ジャンプC。しゃがんだままのCPUにバッチリ決まる

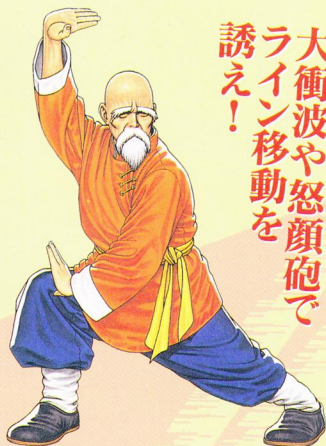


こんな感じで超太鼓腹を出すだけ  
簡単にクリアできます





大衝波や怒顔砲で  
ライン移動を  
誘え!



## タン・フー・ルー

攻略/モリスケ

### ★技コマンド表

投げ技	
衝波	→+○
特殊技	
右陽龍	↘+A
必殺技	
怒顔砲	↓↘+A
大衝波	↘ため+○
筋疾歩	↓↘+AorC
烈千脚★	→↓↘+B
超必殺技	
旋風剛拳	→↓↑+BC
潜在能力	
撃放	→+↘↓+○ (ため押し)

### 対CPU戦基本戦法

タンは大衝波や怒顔砲とい  
った飛び道具を2種類持つて

おり、CPUに対してこれら  
を撃つと反応して別ラインへ

移動するので、そ  
の場で連発するのはなく、

相手の相手時はダウンさせ  
ても得ないので、強筋疾歩

ではな大衝波につなげるべ  
し。大衝波はコマンドがため

系なので、対ラインC攻撃を  
キャンセルにくい。1P側

に入れたら対ラインC攻撃を  
出し、そのまま→に入れてC

撃キャンセル必殺  
技を決める、とい  
う戦法が基本にな  
ってくる。キャラ

別攻略では、大衝  
波で誘う戦法は大  
インへ移動し、相手の起き上

一度ダウンさせてから別ラ  
インへ移動し、相手の起き上

人は強筋疾歩でもいけどね。

対ラインC攻撃を出したらレバーをそのまま前に入れて…

対ラインC攻撃を出したらレバーをそのまま前に入れて…



対ラインC攻撃を出したらレバーをそのまま前に入れて…

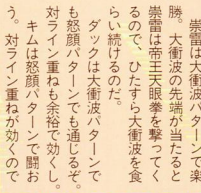
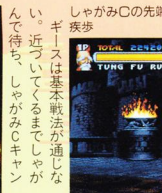




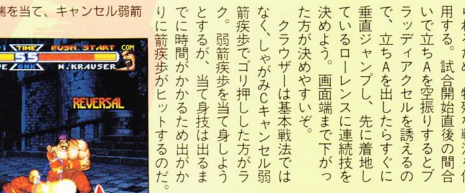
せす。まずその様子をみた方がいい。ササキの舞がたいてい、別ラインへ逃げて、対ラインC攻撃から連発技を決める。対ライン重なるババリ効くぞボブには怒顔、重なるガードさうぞ、対ライン重なるガードさうぞと、起上りガリに怒り砲を撃つて、さう、怒顔パターンに持ち込むといい。

ホフンが大衝動、撃つと反発して電光石火の撃ち出ししてくるのだが、大衝動に激突するのびたすから発射しているのは勝てる。ただ、問合いが近いと相打ちになってしまうので、できるだけ遅れて撃と

くいので特殊な戦法を使う  
画面端まで後退してからバ

[illegible]

は、キースは当て身  
ラインへ移動、こちら  
歩いてくるのいずれか  
おこなうので、そこに  
続技を決めよう。ダウ  
させたら起き上がりし  
みCを重ねて、同じこ  
り返すべし。

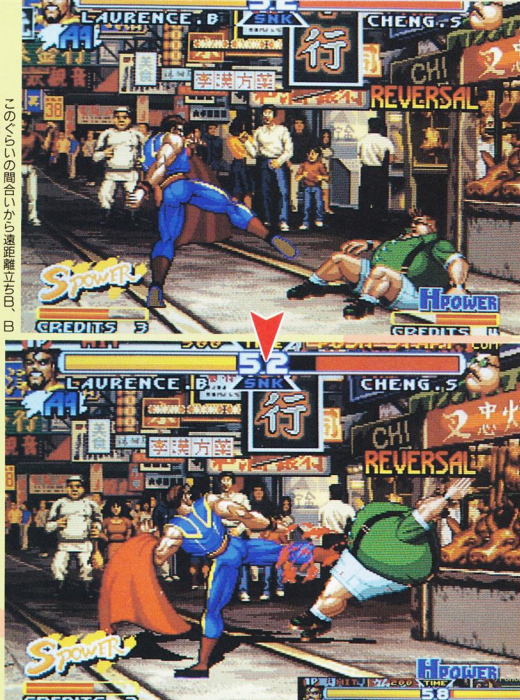


当て身しようとして食らう。ひた



このくらいの間合いから距離を離すのを  
を定めていて...

最後のCを起すために重めと、確にヒットするのだ



逆にコンビネーションや連続技を決めてやるべ

最初に断り書きを、文中では、全必殺技のブラッディは省略させていただきます。

二回から本題、ローレンスには、相手を一度ダウンさせることができれば、一気に勝

## 対CPU戦基本戦法

数のキヤに通用するだけ、

コンボネーションの3発目と、相手の起き上がりに乗るといふもの。遠距離からB、Bを空振りし、Cの先端が当たるように重ねると、CPUは何かしよとして食らうてくれるのだ。あとはこれを繰り返せば楽勝というわけ。以降、これをB,C重ねるとする。最初にダウンさせる方法は相手に合わせて違ってくるが、

転ばせたら勝ち！  
CPUなんて  
相手じゃない

ローレンス・ブラッド

攻略/  
ジェイケイ

## 技コマンド表

投げ技	
マタドールスラッシュ	→+C
マタドールバスター (空中で)	→or↓or↘+C
特殊技	
ヒートサーベル	→+A
エリアルサーベル (空中で)	↙or↓or↘+A
オーレイ	A+B
トルネードキック	→+B
必殺技	
ブラッディスピル (弱・強★)	←ため→+AorC
ブラッディアクセル	↓↘↘+C
ブラッディシューター B,アクセル	↓↘↘+AorBorC
ブラッディカッター B,アクセル	AorBorC
ブラッディプレス B,アクセル	←ため→+or→+C
ブラッディサーベル	↓↘↘+A (x3)
超必殺技	
ブラッディフラッシュ	↓↘↘↓↘↘+BC
潜在能力	
ファイナルデスブラッディ	↓↘↘↓↘↘+C

## オマケ情報

連続技を1つ紹介。前方ジャンプB,C前方小ジャンプC近距離立ちA,B→C,Cキャンセルブラッディフラッシュ。ある程度背の高いキヤラ限定。ボイン

トは、最初のジャンプB,C(3ヒット)をできるだけ低い小打点で当てること。次の小ジャンプCをギリギリまで遅らせて出す。うまい決まれば7ヒットになるぞ。テリー、アンデー、ゴフ、キム、ビリーに対しての特殊な挑発は、途中で中断しても声は止まさない。連続で挑発したり、挑発した直後に必殺技を出す結構楽しい。遠くブラッディオウターの3回が、3ヒットしかないと、ビリーの三節棍中段打ちやフランクのタックルC攻撃で反撃される。2ヒットだとさらに多くのキヤラに反撃される。

判定の強いカッターは、無敵技以外にはほとんど負けられない



# 対CPU戦キャラクター別攻略

そしてアクセルカット。以降、パターンハメを繰り返す

戦法①が通ずるキャラから、タックンしてくるのはテリ、舞、ホンフワ、チンの4人だ。舞のバウダンク&ライジングタックル、舞のムササビの舞(立ちガードすること)をガードしたあとに反撃することもできる。タックンにはタックンタイプやブレイクストームを出してくることが多い。ガードしたあとに反撃していい。

戦法②はボン、マリ、山崎、ロレンスに有効。カットターのタイミングは下記参照。ボンに対しては、相手が空中にきたら、モンキダンスorバイソンボン。早めに、地上にいたらローリングタートル。下降中に上のように

しよう。こいつはB/C重ねをガードすることが多いのだが、ガードされたら再びアクセルを出してはダメ。マリは必殺技で下をくぐることが多いが、しつこくアクセル+カットターを出していればそのうちヒットする。タイミングは下降中、地上の相手に高い打点で当てる感じ。山崎に対してはマリ同様、ローレンスには、アクセル後すぐにボンを連打して昇りて出す。アクセルで対抗しようとして食らってくれる。その他のキャラは相手のバウンディに転ばせてはい、歩いてきたところに遠距離立ちB、B(空振り)、→Cを当てて

キャンセルでアクセルを出し、下降時にカットターを出そう。カットターを食らうか、もしくは昇龍弾を振りにしてくれることが多い。昇龍弾なら、ダツシユして連技を決めよう。ジョーと崇崇には、(タックン)こんな感じでヒットさせた、続けてアクセルを出そう。

シム 遠距離立ちCの先端をヒットさせたあと、(分)ドはダメ、すぐにアクセルを出して下降時にタックター。飛び道具などのスキに決まる。二角は、バックスティフAを出す、飛び道具系の技を出すことが多い。すぐにアクセルを出し、カットターを当てて、つたらバツヒットする。対崇崇は、レバーを真後ろに引いて帝王地銀拳を待ち、



いこう。間合いが近すぎなければ、ある程度適当でOK。タタンに対しては遠距離立ちCの先端で、しゃがみガードを固め、歩いてきたところや前疾歩がガードしたあと、相手のジャンプの着地寸前などに当てていく。クラウザー&ギースは、一度転ばせてしまえば、起き上がりにはカットターを当てていけば勝てる。少しタイミングを遅らせるのがコツで、起き上がった直後に当ててもガードされてしまわないで注意。最初からタタンさせる方法で、キャンセル攻撃の先端を当てて、キャンセルでOK。カットターをライン移動で引かれたら、すぐに対ライン攻撃。キャンセルアクセルだ。

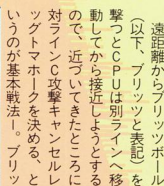


キャンセルアクセル+カットター。いい結果になることが多い。こんな感じでヒットさせた、続けてアクセルを出そう。

キャンセルアクセル+カットター。いい結果になることが多い。

キャンセルアクセル+カットター。いい結果になることが多い。





基本戦法2はリーチのあ  
しやがみCの先端を当てる  
うにして、相手の起き上が  
に重ねるといふもの。重ね  
タイミングや間合いは慣れ  
いと難しめだが、ひたすら  
らい続けるので簡単に倒す  
とができるパターンだぞ。

投げ技	
ニースマッシャー	→+○
カイザーB, プレス	空中で↓+○
デスハンマー	→+B○
ダイビングエルボ (相手ダウン時)	↓+○C
必殺技	
ブリッツボール・上段	↓↘↘+A
ブリッツボール・下段	↓↘+○C
レグトマホーク★	↓↘↘+B
フェニックススル	←↓↘↘+○C
デンジャラスル	←↓↘↘+A
リフトアップブロー	→↘↓↘+B
超必殺技	
カイザーウェイブ	←めろ+B○
カイザーウェイブLv2 カイザーウェイブ (ため時間) ~1秒	
カイザーウェイブLv3 カイザーウェイブ (ため時間) ~2秒	
潜在能力	
ギガティックサイクロン	→↘↓↘↘+○C
アンリミテッドサイアー	→↘↓↘↘+A・A・B・C・B・C・A・B・C・○
アンリミテッドサイアー-2	→↘↓↘↘+A・A・B・C・B・C・A・B・C・B・C・↓↘↘+A

ブリッツ&対ライン攻撃と  
しゃがみで突勝!!

ヴォルフガング・クラウザー

攻略／干リスク

遠距離からブリッツボール

ツは上段と下段で2種類あるが、相手キャラごとに使い分ける必要があるぞ。

らい続けるキャラが相手なら  
再びレグトマホークにつな  
ぎ、何度も繰り返せば楽に倒

対ラインC攻撃をガードする相手にはキャンセルで...

★  
★  
★  
オマケ情報



通にライン移動で戻ってから

わりにはスカッと空振り

跳び込みから連続技を決めるべし。ダウンさせてもう一回



飛び道具を撃つことが多いのだ。連続技から起き攻めへ



テリは基本戦法1で誘いにいいて、しゃがみガードでスギの大きいライニングダックルかバウダーを出してくまで待ち、ガード後に連続技決めて対ライン重ねBに打ち込む。アンディには基本戦法で闘おう。しゃがみCは受に重ねるのではなく、起き上がった直後に当たるようにする。ジョーは基本戦法1。上段ブリッツで誘うこと、ダウンさせたら対ライン重ねAだ。舞も基本戦法1が有効だし対ライン重ねは通じないので、一度ダウンさせたら起き上がり、B、Cを重ねてみよう。立ちBの先端が当たるように出せば、ヒットする確率が高いのだ。双方は基本戦法が通じないので特殊な戦法を使う。ダックルは基本戦法2で安定、山崎は基本戦法2で安定、崇秀は基本戦法2で安定、帝王神眼拳で消えるので、消えた瞬間にB、Cを出せば出せたならにヒットする。これを繰り返せばOK。崇秀は双角と同じように遠距離ブリッツだと電光石火の速さと飛び道具を撃つので、すぐに飛び込んで連続技を決めよう。転ばせたら対ライン重ねで倒そう。

## 対CPU戦ギヤル別攻略

画面端まで後退してバックジャンプC攻撃を繰り返すと、マリが突進技を出してきたところを上からつぶすことができる。

フランコは基本戦法1で闘おう。下段ブリッツで誘い、対ライン重ねAに持ち込もう。山崎は基本戦法2で安定、崇秀は基本戦法2で安定、帝王神眼拳で消えるので、消えた瞬間にB、Cを出せば出せたならにヒットする。これを繰り返せばOK。崇秀は双角と同じように遠距離ブリッツだと電光石火の速さと飛び道具を撃つので、すぐに飛び込んで連続技を決めよう。転ばせたら対ライン重ねで倒そう。

ダックは基本戦法1。対ライン重ねAが効くので素勝だ。キムも基本戦法1。下段ブリッツで誘い、対ライン重ねAで誘い、しゃがみC攻撃の可能性があるので、上段ブリッツで誘おう。ダウンさせたら対ライン重ねAでキマリ。ビリーは基本戦法2。対ライン重ねBが一応効くが、いきなり超火炎風棍を出してくるので、しゃがみCで倒してしまう方がよい。

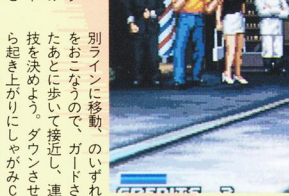
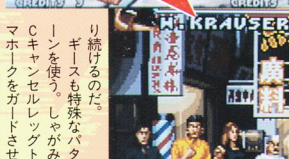


のびるパンチの先端を当てた直後に飛び込むのじゃ

タンは基本戦法1。下段ブリッツで誘うのだが、間合いが近いと大衝波を食う可能性がある。しゃがみC攻撃の可能性があるので、しゃがみCで誘おう。ダウンさせたら対ライン重ねBで倒そう。ローレンスは基本戦法2。対ライン重ねBも効くが、無理に狙う必要はない。クラウザーは特殊なパターンを使う。しゃがみC攻撃の先端を当て、キャンセルでレックタマホークを出すと当てる。しゃがみCで食う。ダウンさせることができた、素早く間合いを離して上段ブリッツを連発しよう。CPUも飛び道具を撃とうとするが、こちらの下段ブリッツが当たると、こちらに歩いてくる。

チンはダッシュ立ちCの先端を当てるパターンを使う。走ってなでか、こちらに向かって走ってくるので、そこに連続技を決めたリフトアップブローで投げよう。また、追い打ちを喰うと、そのあとに固まってしまう。超反動満腹丸を出すので、そこに投げを決められる。対ライン重ねBで倒してもいい。

追い打ちが空振るタイミングで出すと固まるので...



ブリッツを喰らい続ける皇帝。起き攻めはまったく必要なし

リフトアップブローを決めてもう1セット。ポブっぽい





# 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

©1997 SNK・フジテレビ・ASATSU  
イラストしろう大野

オリジナルイベント  
&  
各キャラの属性公開!!

発売日延期のため、攻略はちょっとお休み…。  
今回は、各キャラクターのオリジナルイベント＆お楽しみイベント、さらに戦闘システムの一つ“属性”を紹介しちゃおうぞ！

SNK	RPG	容量不明
MVS	カセット	CD
—	—	—
		6月27日発売予定 6,800円



リムルルのイベント！ こんなものもあるなんて、一体何回遊べといふんだー!!

## オリジナルイベント

この「マルチシナリオシステム」によって、今まで紹介してきた「邪天降臨篇」のストーリーイベントだけでなく、今回紹介するような、キャラクターごとのオリジナルイベントが展開されることになる。ここが、違いだ。オリジナルイベントには、エピソード系のもとバトルを含むバトルイベント系の2種類のみだよね！

があり、格闘ゲームシリーズでは知り得なかったキャラの秘話も楽しめるぞ！ 格闘版のキャラ背景に詳しい人にも満足いただける逸品だ！ おまけに特定のキャラがバリエーションについて、特定の場所に行った場合、さらに隠しイベントが発生する場合もある。こういったのって、探すのも楽しみたいよね！

プレイヤーは6人のサムライの中から1人主人公を選ぶわけだが、これは慎重に決めなくてはならない。  
なぜならこの「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」は「マルチシナリオシステム」の搭載で、「見た目の好き嫌

いで主人公を決めたらあとは同じ」というそんなじよせいらのRPGとは一線を画した「ニュータイプRPG」だからなのだ！ つまり、選んだ主人公によってゲームの展開に「違い」が出てくるわけ！

マルチシナリオシステムとは？

最低12回は  
楽しめる!?

選ばれた主人公だけが遭遇するのだからオリジナルイベントは「邪天降臨篇」と「邪天降臨篇」のそれぞれに用意されている。  
さらに会話メッセージである、主人公によって会話に変化して、そのための徹底ぶり、そのため主人公を変えるだけで、6キャラ×2章で合計12回はプレイしても飽きないという仕組みでもある！  
他にも、主人公が男か女かでこんなところにも違いがあるのである。

次のページからは、主人公キャラのオリジナルイベントの部をそれぞれ紹介していくぞ！  
遊廊は男の遊び場！ 主人公が女の子だと、女将に追い返されてしまうぞ  
すみませーん！(石)ん、取ってくださーい！  
主人公が男だと、銭湯入浴シーンのグラフィックもなんだかムサイ…







お静

武家出身の女性。霸王丸に想いを寄せる気丈な娘である。



お静！  
お静じゃあないか！

京の北町に出ると、道ゆくお静を発見！ 後ろから声をかけると…

霸王丸とお静の会話はじまる。2人の細かいやりとりはプレイしてからの楽しみ♡

まさか、霸王丸様・・・この騒ぎに関わってらっしゃるのですか？

発生場所  
京

霸王丸が主人公の場合、サムライスピリッツのエンディングなどお馴染みの霸王丸の許嫁、お静と道端ではったり出くわすというイベントが彼を待っている。

霸王丸とお静のボイスがふんだんに盛り込まれたこのイベント、やばいことに関する旅をする霸王丸を心配するお静く、再会に照れて彼女の心配をぐらかす霸王丸の様子はファン必見だ！

開発スタッフ秘蔵の一枚絵も用意されているので、お楽しみに！



は おう まる  
霸王丸



「イルカを助ける」イベント

ナコルル

主人公がナコルルの場合、『邪天降臨之章』のあるボスキャラを倒したあとに、ひょっこりイルカが登場する。しかもなにやら困っているイルカくんだ。

ナコルルは助けを求めるイルカくんの頼みを聞いて、このイルカに乗って巨岩ダコを倒していくのだ。まさに大自然のお友だちと話のできる、ナコルルならではのイベントだね！

イルカくんの悩みは、どうやら魔界の怪物の出現によるものらしい。これは放つてはおけないぞ！

ただし、この時ナコルルはバードイから離れ、たまた一人で巨大モンスターと闘わなければならない。なんだかちょっと不安だけど、がんばってイルカくんを助けてあげよう！

敵キャラ、巨岩ダコとの闘いがはじまる。しかも1人！



新技披露  
そのままイルカに乗って敵の元へかけつけると…

あれは・・・魔界の怪物！イルカだらか戦っているの？

発生場所  
「邪天降臨之章」  
あるボスとのバトル終了後



なに？どうしたの、イルカさん？



ボスバトル終了後、登場したイルカに声をかけるナコルル

イルカに乗ったナコルルが魔物を発見！



【妖花慟哭之章】  
サンフランシスコ

ここではガルフォードの妹  
セレナちゃんが初登場！  
— 見の価値アリだ！



中ボスを倒した  
崖の上の墓地で  
と再会する。



ゴメンな・・・アニキらしいこと  
何もしてやれなくて・・・



「セレナとの感重の再会！ ハビ  
イもうれしそうだ！」

お兄ちゃん、そそっかしいから！



・・・ゴルフフォード？



ね、姉さん！ ルー・ジュ姉さん！  
・・・シェーラ姉さん！



# ガルフオード

兄弟弟子の因縁！

「邪天降臨之章」と『花菱面』のいくつかが場面で、キーキーンと登場するアースクエイク。ガルフオードとアースクエイクはともにアメリカから日本に渡り、修行のため服部半蔵のもとを訪れるのだ。

しかかゝるの体を棄つた天草を機につて半蔵が姿を消ししを、2人はまったく違ふ道へと進むのだ。

正義を貫くため半蔵を追つて旅するガルフォードと修行に飽きて、こゝぞとは

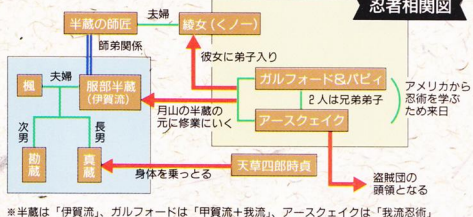
2つのシナリオそれぞれの「え、こんな場所？」というアースで大暴れしているアースクエイクと間抜けな子分たちに、ガルフォードは「忍の術を悪用するのは許せない！」

山を降りたアースケイクは盗賊としてガルフォードの前に再び現れる！ おちぶれた兄弟弟子の姿に、ガル怒る！



忍の技を盗みに使うとは  
どういうことだ！

忍者相関図



※半蔵は「伊賀流」、ガルフォードは「甲賀流+我流」、アースクェイクは「我流忍術」

アースクエイク



て一人で闘いを挑んだりもする。

アースクエイクとのバトルに勝つと、その後色々な場面で彼と再会した時に、いいことがあるらしい。

もしかしたら、旅の手助けなんかしてくれるかも？



邪惡な風が、オレを呼んでいる  
・・・オレは天草を追う！

天草のあとを追い師匠が消えると、ガ  
ルフォードは天草との闘いを決意！





お蝶  
おしちのきせき

幻十郎が主人公の場合【妖  
花懺哭之章】のある町に入  
るとお蝶が彼に話しかけてく  
る。  
幻十郎は忘れていたみたい  
だけ、彼とお蝶は過去に何  
か関係があったようだ。  
そしてお蝶とのイベントに  
突入するのだが、ここでも  
開演スタッフ秘蔵の一枚絵が  
用意されているらしいので  
ぞうご期待！ 当然、幻十郎  
とお蝶の迫力のボイス対決も  
要チェックだ！  
幻十郎の深く悲しい背景と  
奮振りお蝶の行方がここで明  
らかになるぞ！

江戸北町の賭場で壺を振る幸薄い女。  
幻十郎と何か関係があるらしい…。



幻十郎という人斬りは  
おまえさんかい？

ある町で、お蝶が声をかけてきて…

さあ、背中傷をお見せ！  
これっぽっちも覚えてないんだね！

2人きりで酒を飲む  
お蝶と幻十郎。この  
あと何が起こるかは  
お楽しみ♡

発生場所  
【妖花懺哭之章】  
とある町



「壺振りお蝶との因縁」イラスト

きば がみ げん じゅう ろう  
牙神幻十郎

和押に盗同を助つて飛び出す幻十郎。激しい人だ



俺の力は俺自身のものだ！  
誰にも縛られはしない！



極む、もどつてくれ！  
殺し合いはかんべんだ！

普通、手形をもっていないと関所で強く追い返されるが、彼の場合は役人も嬉しい口調に！

鈴音こやとり。堪やがな金話しやないぞ



くだらぬ・・・  
ミヅキを斬ればよいのだろうか？

いふぞ。  
話メッセージが用意されて



ふん！

霸王丸とのバトル！ お馴染み幻十郎の名台詞「ふん！」

幻十郎のセリフに注目！！



「邪天降臨之章」  
とあるダンジョン

発生場所

主人公が右京の場合、彼がお主のために探し求めている「究極の花」にまつわるイベントが用意されている。

「究極の花」とは、右京が旅に出た理由そのものである。それだけに、なかなか見とろのあるイベントだし、ここだけにしか登場しない新キャラもいるので、期待大だ！

とあるダンジョンで右京は花の香りに誘われて、パーティを離れて一人「秘密の花園」の奥へと入っていく。この香りははたして「究極の花」のものなのか…。

花園に迷い込む右京の前に現れる美しい女性。それがこのイベントのみに登場する新キャラ、黄泉姫である。彼女が「ともに」の地で過ごそう。と右京を誘う。彼女は敵か、それとも味方か…？



橘

右京



お主

大阪の旗元の娘。花を愛する、右京の憧れの女性。右京は彼女のために、「究極の花」を探し求めている。



近づくと黄泉姫が登場！ ここが「幽玄郷」だと知らされる



黄泉姫

右京が主人公の時のみ登場する貴重なキャラクター。

「はごろも」を身に纏い、厳かに宙を舞う可憐な容姿。

この、時が止まったかのような楽園「幽玄郷」でともに時を過ごしてくれる男性を求め、暮らしているらしいが…。





「邪天降臨」のストーリーイベント時にはあんなに元気で一緒に遊んでいたのに、「妖花慟哭」でチヨナチヨナの家を訪れると、病床に伏せる彼女の姿が…。チャムチャムが主人公の場合、親友のチヨナチヨナが元気になるよう「電気ウナギ」を捕まえにいこう！



「妖花慟哭」のストーリーイベントが、チヨナチヨナの家で発生するぞ！



チヤムチヤム



前作ではちょっと紹介できなかった江戸・北町のおもしろスポット「遊廓」。

ここでは遊女と遊ぶ楽しさ、イベントがキミを待っているぞ！

しかし、タダでは遊べません！ 金もいるが経術も必要！ もう気分はずつおこー！

3人の遊女の中から1人を選ぶと、一室に入ります。

その遊女が、攻撃的な性格、温柔的な性格、どっちでもない。どれにあてはまるか見極めて、機嫌を取りながら話をするといい。

これぞ男の究極営業！ 遊廓で遊女を口説け！！



講師／牙神幻十郎先生

趣味は遊廓巡りと豪語する29歳、独身。刀の名前が怪しいのもいわくありげ。

牙神幻十郎の「遊廓一刀両断！」講座





# 戦闘システム、属性について

## 属性とは？

「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」の世界に存在する物はすべて、「炎」「冷」「風」「雷」の4つの属性を持っている。属性、そして何にも影響を受けない「無」の7種類のうちのどれかの属性を持っている。当然サムライたち自身にも、次ページで紹介するまでにそれぞれ属性があるのだ。また、剣の属性は初期状態ではその剣を持つキャラのものと同じだが、これはキャラ本来の属性と違って変えることができるぞ。

## 剣の属性を変えるには？

前号でも少し触れたけど、剣の属性を変えるには次の2通りの方法がある。

①鍛冶屋で変えてもらう  
金を払って属性を変えてもらえる。鍛冶屋にいけば何回でも属性を変えることができるぞ。

②道具屋のアイテムで変える  
道具屋で「炎の粉」などの属性を変えるののできるアイテムを買い、バトル中「物」コマンドでそれを使用すれば、そのバトルの間の、剣の属性を変えることができる。バトルが終了すると、属性は元に戻ってしまうぞ。

## だれに行きますか？



誰に使うか選んで、決定！

## 武器属性変更 聖 / 単体



バトル中「物」アイコンを選び、バトルアイテムから「聖の粉」を選択



「聖の粉」を使用した幻十郎。身体が光の輪に包まれ！

## 属性のもたらす効果

属性はそれぞれ敵対関係がある。  
『属性の相対関係チャート』を見てくれば分かると思うが、「無」以外、それぞれの属性が、「強」と「弱」の関係に置かれているのだ。

ボスキャラを含む敵キャラには属性を持つものも多いので、相手の属性を見て自分の剣の属性をそれに対して優位な属性に変えれば、通常よりもダメージを与えることができるのだ。ちなみに属性の

相対は、防衛の、強弱にも関係しているぞ。

属性は属性で敵に与えるダメージが変わってくるので、属性変化は慎重にやりたいたいところ。プレイする時は『属性の相対関係チャート』を横に置いて、常に敵に優位な属性を持たせよう。間違ってもダメージを与えることが自分の剣につけやダメだよ。



属性変化！「聖」の剣を振るう幻十郎に変身！



### 各キャラクターの属性

通常攻撃の相手への効果も各キャラクターの属性によって違ってくるが、奥義を使うと必ず分かりますので、ここでは

各キャラクターの属性をグラフにしてみました。公開しちゃおうぞ！

属性の相対関係  
チャート



橘 右京 炎の属性



ガルフォード 雷の属性



ナコルル 聖の属性



覇王丸 風の属性



千両狂死郎 炎の属性



デニル エクレール



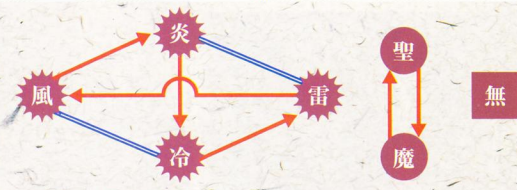
チャムチャム 無の属性



牙神幻十郎 魔の属性



リムル 冷の属性



※矢印は「強」→「弱」の関係を表す。



奥の敵にヒット後、愛刀「ひづき」で手前の敵に斬りかかる



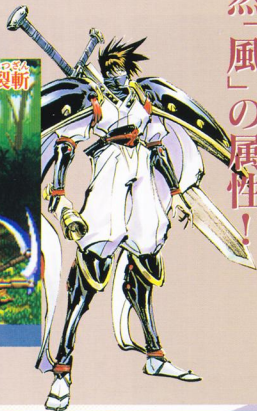
風刃が敵の体にダメージを与え、敵の動きを封じるぞ



自ら宙を舞いながら、回転する風刃で複数の敵を攻撃するぞ

「疾風」というくらいだから  
鈴音は当然「風」の属性！

【妖花勅諭之章】のキーパーソン、疾風の鈴音。名前からして属性は「風」だ！というのを見分かつくが、どんな奥義を使うのが知にかなるよ。ここでは前章で紹介しきれなかった鈴音の奥義を見せちゃおうぞ！彼の奥義は風を使つたものが多く、味方陣でのバトル得機中は宙に浮いているのが特徴だ。







©1997 DATA EAST CORPORATION

データイースト ➡ パズル ➡ 174M

MVS	発売中	カセット	4月25日発売予定	CD	—
	88,000円	29,800円			—

# マジカルドロップ

Magical Drop 3™

解析/DSP - たろりん

## 敵キャラ使用コマンド公開! 連鎖講座もバッチリします♥

発売から1ヵ月以上がたち、人気爆発って感じの『マジドロⅢ』。今月は連鎖講座に加え、ついに敵キャラ使用コマンドを公開。しかも便利なナンバー表つき。保存版だ!



他の玉を捨て、すばやく3つ縦に並べる。これで連鎖になるぞ



ノーマル玉を縦に3つ以上並べると消える。この間に...

あによん  
**1**  
ドロップは  
どうすれば  
消えるのヨ?

基本的に、同じ色のドロップを一緒に、3つ以上つなげると消える。その時同じ色のドロップが隣接していたら、それも同時に消える。配置の段階で縦に3つ以上つながつてい場合は、吸って撃ち出せば消えてくれる。スペシャル玉、虹玉、矢印玉、全消し玉はノーマル玉と混せて使う(スペシャル玉以外は全色対応)。消えるルールはノーマル玉と同じだ。

あによん  
**2**  
あとつけ  
連鎖つて  
ニヤッ

マジドロが生み、バズルゲームに新風を巻き起こしたあとにつけ連鎖、おさじのた意味で、仕組みを見てみよう。まず、連鎖目は普通でドロップ3つ縦に繋がって消せばOK。そしてその3つが消える間に、他のドロップを拾って3つなげると、続けてそのドロップが消えて連鎖になるのだ。これをどんどん続けていけばいい。このテクニックのおかげで、他のゲームではまず見られない

### 基本システム 解析だヨリン



3つのドロップをL字形に並べよう。この仕掛けが連鎖への道

連鎖の心得  
**1**  
L字組みが  
基本ですよ

前作で一気に有名になった連鎖法。非常にムダがなく、単純な操作で大きな連鎖を組める。優れたテクニックだ。まず、同じ色のドロップを

### 連鎖講座 ばます〜♥



あによん  
**3**  
全消しは  
難しかった  
ニヤッ

くモードの通常面(炎玉が出る面)では、画面内のドロップをすべて消すと、全消しポイントがもらえる。ひたすらモード及びするくモードの通常面(炎玉が出る面)では、画面内のドロップをすべて消すと、全消しポイントがもらえる。ひたすらモード及びするくモードの通常面(炎玉が出る面)では、画面内のドロップをすべて消すと、全消しポイントがもらえる。



い「40連鎖」などのスーパー連鎖が可能。マジドロの面白さの核となるシステムなので、ぜひマスターしよう!



→ナスが入る。  
前作ではフィールド上のドロップが、瞬でもゼロになれば、たとえ自分がドロップを吸い込んだ状態でも全消しとみなされが、今回はそのインテキ「う」技は不可能にちゃんとしたドロップをすべて消さなきゃならないのだ。





ゲーム内の時間が止まるのだ

連鎖の心得  
**2**  
時間を  
遅く進ませる  
が  
ます

け。カンタンでしょ？

なる。こういう仕掛けを画面



6  
人さ  
ノ  
1P  
15  
1  
加



これが挟み込み連鎖。今回は崩れやすいのでチト頼れない



今回はこういう風にガッタガタでくるので注意だ

この技を使うと、バラバラ

ロップの下に撃つだけで次の



とつげ連鎖がやりやすいぞ

連鎖の心得  
**3**  
挟み込みは  
使えなくなっ  
た  
ますか？

うテクニクだ。

連鎖させるべきだけど。とい

連鎖の心得  
4  
氷玉は  
上手に  
使うが  
ます

仕掛けを作るのはやめよう。

まず3つの氷玉で、ノーマ

やつぱり使えた！  
敵キャラ使用コマンド公開

ムになるまで待機。

コツは、最後のC3回を

ーモードのみだ。

各キャラの タロットナンバー	
キャラ名	No
フール	0
マジシャン	1
ハイプリエステス	2
エンプレス	3
エンペラー	4
ハイエロファント	5
ラバーズ	6
チャリョット	7
ストレングス	8
ジャスティス	11
デス	13
デビル	15
スター	17
サン	19
ジャッジメント	20
ワールド	21

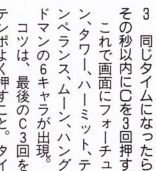
※ナンバーについては異説もありますが、この表ではマジドロⅢのナンバーと対応させています。



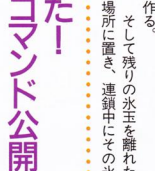
残りの2人、ブラックピ



え！そして熱い叫びを聞け！



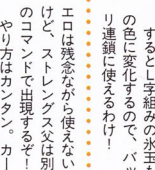
ニッは最後のC3回を



ニ、ト、公、開



ル玉と同じようにし字組みを



やり方はカンタン。カー



玉を色玉に変化させる。



使用法は洋服に  
付けるだけ!

こまか  
C・B  
だ!!

サイズ 5x5 (cm)  
重さ 5.0 (g)

CB

今更もう1つついて  
おなじお値段♡

Q.P. なんでも  
相談室  
コーナー

これは「コスプレ」  
「バッチ」の秘密  
を大公開です!!



今月は〇神奈川  
(8)からの質問に  
お答えします

使用後

<15才位>

使用前

<10才>

猫耳

ミユミの猫耳♡  
もちろん犬耳でもOKだよ

シッポ

どうも動いている  
のかはナリ!!

サゼス  
スワール  
水着  
おしめさ



バッチ

胸に光輝く

コスチューム

その時に応じて大変化!!  
きわどいスタイルにトキトキ

お粗末

Sor yarr!!





# 緊急速報!!

KOF'97

## ユキの声優を 一般大公募だ!

これであなかも  
京の彼女…!!



●Yuki●

とどまるどころを知らないSNKのKOF'97キャンペーン!  
出場キャラクター募集に次ぐその第2弾は、なんと、なんと出演  
声優の一般公募だ!!

募集するのは、草薙京の恋人役“ユキ”の声優。4作目となるK  
OF'97に初登場する彼女にスポットを当てて、その声優をオーデ  
イションにより広く一般から募ろうというものだ。

応募要項、優勝者特典など、詳細は決定し次第紹介するのでもう  
しばらく待っていて欲しい(←だから“速報”なのね)。

それにしてもSNK、やることがもの凄い…! ユキも闘うのだ  
ろうとか、KOF'97の中で彼女はどんな位置づけなのだろうと  
か、ストーリーにどう絡んでくるのだろうとか、興味は尽きない!!  
そうやって今年も、KOFフリークたちを甘美な花園の中に引き込  
んでいくのだから、もう完全にマイッタ…って感じだノ!

ユキの声優ということだから、多分、女性だけが対象だと思うが、  
いやもしかしたらあのSNKのこと! 男もOK…なんて可能性も  
あるかも!? とにかく、みんな詳しい情報を待っていてくれ!!



# キャラクターテキスト

## テリー・ボガード



格闘スタイル：マッシュアップ  
 国籍：アメリカ  
 職業：フリーター  
 誕生日：1971.8.15  
 年齢：26歳  
 身長：182cm  
 体重：82kg  
 血液型：O型  
 趣味：ビデオゲーム

好きな食べ物：ファーストフード  
 嫌いな物：なめくじ  
 大切な物：ジャックの形見のグローブ  
 得意スポーツ：バスケットボール  
 好きな音楽：ロック  
 特技：女性のスリーサイズを当てること  
 出演作品：餓狼伝説シリーズ、KOFシリーズ全作品

★NFオフィシャル人気投票

第1回 2位 第2回 9位 第3回 8位 第4回 5位

### トドメはゲイザーで「K.O.」

#### ●テリーの代表技



餓狼3から追加。趣味を生かした（!?）必殺技だ



ジャンプしながらの浴びせ蹴り。使用頻度は高い



ご存じ「パンナッコ」。パンゼイすること有名!!



パワーゲイザーを3連発する、まさに最強の必殺技だ



なんとサルがゲイザー撃ってる!! サルマネ!! 「オッケー」帽子を脱げる、おなじみの勝ちポーズ



ソデが破けた餓狼2の衣装。これが以降の基本に



今見るとかなり違う初代の衣装。バッシュも白だ

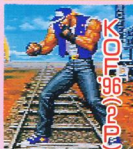


腹をささぐっている負けポーズ。けこう推してうた

#### ●ポーズ



ムキッて感じの最新作。前作よりもSkg増だしね



鮮やかなブルーがまぶしい2P。日焼けしてる!?



黒基調の2Pカラー。ソンを折るのはこれが最後



KOFのテリーは餓狼に比べて少しスリムなのだ



よく見るとシャツが半ソデに。ジャケットも新調



紫(?)基調の2Pカラー。ジーンズも黒っぽい



ほとんど餓狼2と変化なし。ちなみに2Pは濃紺

※プロフィールはリアルバウト餓狼伝説スペシャルのものです  
 1971年1月9日生まれ。











# ▶キャラクターテキスト

## 必殺技一覧

	餓狼伝説	餓狼2	餓狼SP	KOF'94	餓狼3	KOF'95	RB餓狼	KOF'96	RB餓狼SP
●必殺技									
バーンナックル	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ライジングタックル	○	○	○	○	○	○	○	○	○
クラックシュート	○	○	○	○	○	○	○	○	○
パワーウェイブ	○	○	○	○	○	○	○	○	○
パワーダンク					○	○	○	○	○
ラウンドウェイブ								○	○
パッシングスウェー							○		○
パワーチャージ									○
●超必殺技									
パワーゲイザー		○	○	○	○	○	○	○	○
●潜在能力									
トリプルゲイザー							○	○	○

## RB 餓狼伝説SP



## KOF'96



## エンディング

### RB 餓狼伝説

このあと、ギースはテリーの手を自らふり払い、落ちていく…

### KOF'94

「多分、勝利は…」  
はじめての3人1組でのKOF。今度は対て、と再戦を誓う

### 餓狼伝説

こんな旅支度なんてしてるけど、結局サウスタウンに残ることに

### KOF'96

「つぎあつてよ！」  
相変わらず、子供に好かれるテリー。バスケに誘われてるのだ

### 餓狼伝説3

この子供、まさかその内プレイヤーキャラに…なんてことは…!!

### 餓狼伝説2

「おーい、横の女の子だれだ?」  
テリーもスミにおけないよねえ

### KOF'95

「テリー・ボガード!」  
EDの最後にギースが。思えばこれが'96への伏線だったんだねえ

### 餓狼伝説SP

基本は餓狼2といっしょって、よく見りゃ女の子がチガウじゃん!

### RB 餓狼伝説SP

なんたかいい、雰囲気はテリーとマリー、うーん、あやしいぞ

●勝利メッセー  
せつかくの炎くすぶらせんのはもつたいないぜ。なあ、正統伝承者。  
(VS 主人公チーム)  
異士までつきあうぜ。ギース、お前を倒すためならな! (VS ボスチーム)

●勝利メッセー  
今度ハズレじゃあ、アンディ! (VS アンディ)  
おおい、ジョー! そんなことタイトルマッチは大丈夫か? (VS ジョー)  
OK!! 今度デイトする約束だぜ! 忘れなよ!! (VS マリー)

●勝利メッセー  
枝の切れかて悪くなったぞ。アンディ! (VS アンディ)  
おおい、ジョー! そんなことタイトルマッチは大丈夫か? (VS ジョー)  
OK!! 今度デイトする約束だぜ! 忘れなよ!! (VS マリー)

●勝利メッセー  
今度ハズレじゃあ、アンディ! (VS アンディ)  
おおい、ジョー! そんなことタイトルマッチは大丈夫か? (VS ジョー)  
OK!! 今度デイトする約束だぜ! 忘れなよ!! (VS マリー)

●勝利メッセー  
今度ハズレじゃあ、アンディ! (VS アンディ)  
おおい、ジョー! そんなことタイトルマッチは大丈夫か? (VS ジョー)  
OK!! 今度デイトする約束だぜ! 忘れなよ!! (VS マリー)

●勝利メッセー  
今度ハズレじゃあ、アンディ! (VS アンディ)  
おおい、ジョー! そんなことタイトルマッチは大丈夫か? (VS ジョー)  
OK!! 今度デイトする約束だぜ! 忘れなよ!! (VS マリー)

●勝利メッセー  
今度ハズレじゃあ、アンディ! (VS アンディ)  
おおい、ジョー! そんなことタイトルマッチは大丈夫か? (VS ジョー)  
OK!! 今度デイトする約束だぜ! 忘れなよ!! (VS マリー)

●勝利メッセー  
今度ハズレじゃあ、アンディ! (VS アンディ)  
おおい、ジョー! そんなことタイトルマッチは大丈夫か? (VS ジョー)  
OK!! 今度デイトする約束だぜ! 忘れなよ!! (VS マリー)



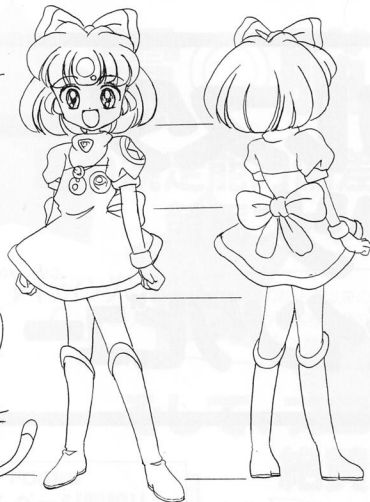
どちらかを欠て おこみ下さい。 <div>➡</div> <div>Windows 3.1/95版 希望</div> <div>Macintosh版 希望</div>		
お名前	フリガナ	年 齢
(会社名でなく個人名をご記入ください)		成
送付ご希望先の御住所とお電話番号をご記入ください。		
送付先	ご自宅	ご勤務先
御住所	どちらかを欠て おこみ下さい。	
お電話番号	(お勤務先へ送付ご希望の方は会社名・所属部署名もお書きください。)	
TEL.		
ネー⑤ ➡ ワープロ・手書き等々申し込み書をお作りになる場合、このナンバーも記して下さい。		







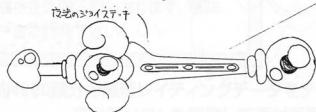
マジカルスプライト  
ロードラン  
ラビキヤット



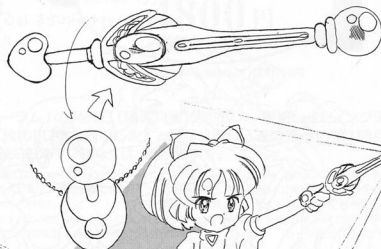
# マジカルスプライト ロードラン

種族：妖精族のプリンセス  
年齢：10歳  
血液型：O型  
趣味：甘い物を食べる、ダジャレ  
性格：元気で明るい  
好きな物：甘い物  
嫌いな物：辛い物  
乗り物：魔法のほうき  
声優：加藤雅美

この物語の主人公で、元気いっぱいの王女様。心身に超元氣印のマジカルガール。魔法のジョイスティックが大活躍！元氣すぎて何をしでかすかわからず、子供のラビキヤットも苦労が絶えないぞ。  
「ヤッピー♡ ルッピー♡ ラン、がんばりませう！」



髪を毛玉とげると  
マスコット  
お手あそび



## 裏 設定公開！

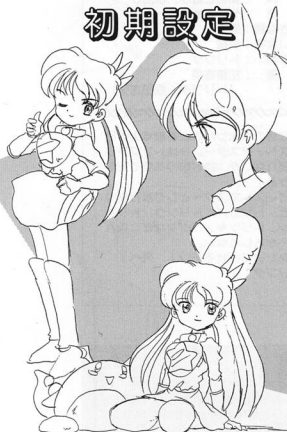
この世界の住人は光、土、火、水、風のいずれかの属性を持ち、それぞれに王家が存在する。彼女は光の属性を持ち、ティンクルスターは光の王家のシンボルである。  
しかしこの平和な世界には特になえてもらわなければならない願いもなく、そのため奮闘もすずん（ってゆーが、奮闘したかどうかともアヤシイ）で、簡単に奪われてしまう。  
好奇心旺盛な彼女はすぐに飛び出す。もっともティンクルスターを取り返すというのは名目で、単に冒険がしたかっただけ、というのが真相らしいが。魔法のジョイスティックは王家に代々伝わるもの。

## 初期設定



# ドラゴンスター リアリー・テイル

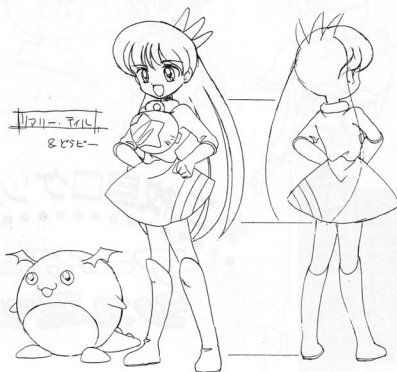
## 初期設定



## 裏

### 設定公開！

火の属性を持つ電族の第一王女。ドラビィも成長すればゴツいドラゴンになるらしい。  
競争心がさかんな家風で、他者との競争に勝つことが美德とされる。この世界では基本的に戦争は起らないので、彼らの競争本能は自然と競争に向けられるようだ。  
ところがライバルであるべきランは母親譲りののんきな性格（これも家風？）で、彼女の気持ちをイマイチ理解していない。そのためリアリーがイライラして怒ってもどこ吹く風。それでもしつこくかんでくるあたり、リアリーも別にランを本当に嫌いなわけではないのだろう。

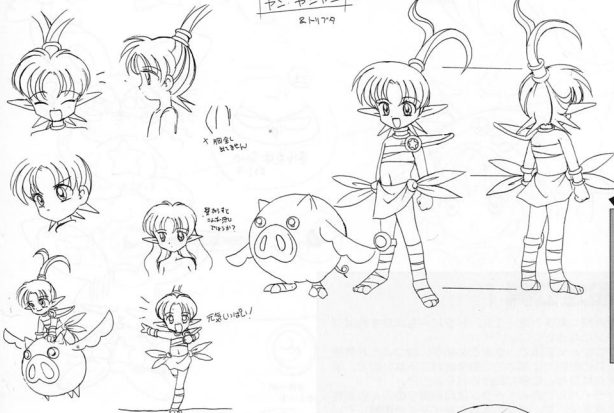
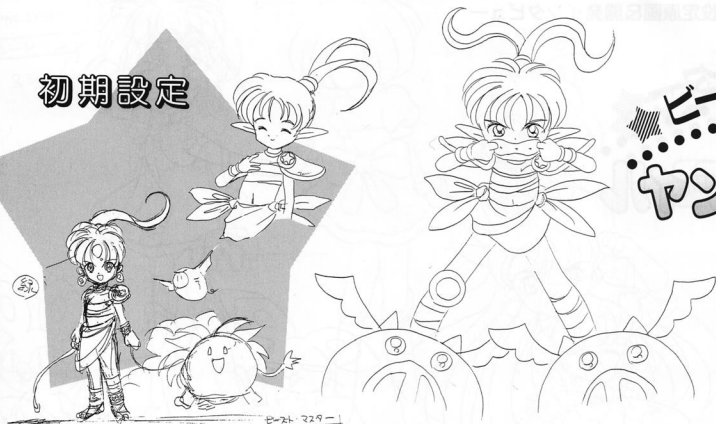


種族：電族のお姫様  
年齢：10歳  
血液型：A型  
趣味：どらびィに乗って空を駆けまわること  
性格：現実主義者、怒りっぽい  
好きな物：ひ・み・つ☆  
嫌いな物：おかっぱの女  
乗り物：ドラゴンの子供（ドラビィ）  
声優：伊藤芽久美

妖精族と勢力を2分する電族の王女で、ラン最大のライバル。ランを宿命のライバルだと勝手に思い込んでいるのだが、ランの方は仲良しのお友達と考えている。気の強さと火の魔法なら誰にも負けないぞ！  
「ラン！ どっちが先にティンクルスターを手に入れるか…勝負よ！」



## 初期設定



## ビースト・マスター ヤン・ヤンヤン

種族：森の妖精  
年齢：7歳  
血液型：B型  
趣味：動物と遊ぶ、水遊び  
性格：やんちゃ  
好きな物：果実  
嫌いな物：機械  
乗り物：トリブタ  
声優：加藤雅美  
(トリブタ：原田正夫)

紅色の森をつかさどる最年少のビースト・マスター。今はトリブタしか乗れないが、持ち前の勇気で空をかける！  
ビーストマスターとして修行をつとめ、トリカバ、トリソウ、トリキリン、トリツキノワグマなどに乗れる…かもしれない。  
「あたいに任せるモン！ 飛べ！トリブタ！」

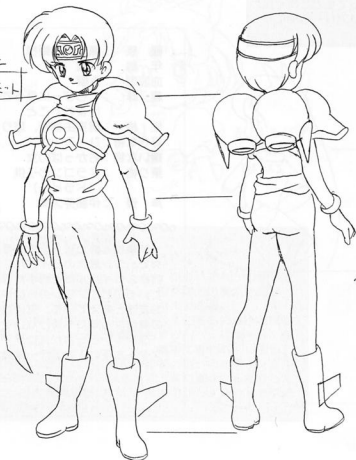
裏

## 設定公開！

森に住む野生動物を飼いならし、空を飛ぶように仕込む。それが森の妖精の仕事であり、娯楽である（この世界は別に一生懸命働かなくても生きていけるらしい。なんてウラヤマシイ世界だ）。属性は風。

ちなみにトリブタなどは最初から羽根が生えているわけではないらしく、互いに心を通じ合わせ、根気よく空を飛ぶことを教えることによって、飛ぶようになるんだとか。

二枚目ロケットマン  
マーサー・シュミット



液体がA+213

## 初期設定

## 二枚目ロケットマン アーサー・シュミット





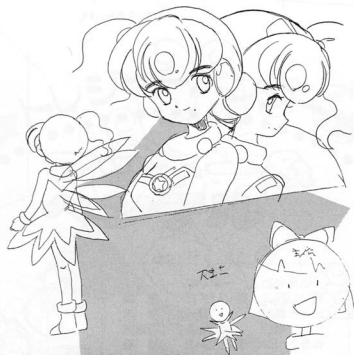
妖精コンビ

# ティンカー & リンカー



種 族 : 女王つきの妖精  
年 齢 : 16歳  
血液型 : AB型  
趣 味 : 家事手伝い  
性 格 : 温厚  
好きな物 : おそうじ、おせんたく  
嫌いな物 : なし  
乗り物 : 羽根で飛ぶ  
声 優 : ティンカー 伊藤芽久美  
          リンカー 壽田まゆみ

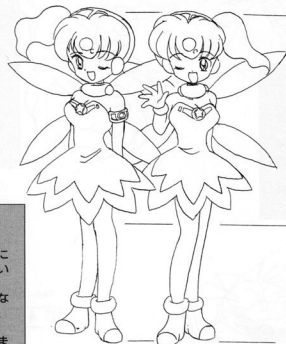
いなくなったラン王女を連れ戻すために城を旅立つ。2人とも同じ性格。2人の力をあわせると強力だ！でも戦うのはティンカーだけ。「チームワークでがんばりまーす！」



## 初期設定

朱精 三七

ティンカー - 8 リンカー



## 裏

## 設定公開！

ランおつきの教育係。属性は光で、ランの王家の親戚筋にあたるが、実はその体質はランたちよりもスプライツに近いといわれる。

普段は体長30cm程度だが、ランたちと同じスケールになることも可能なようだ。ただし、その時は羽根はなくなり、自力で飛べなくなるらしい。

透き通ったきれいな物を集める習性があるが、集めてしまえば満足らしく、借しげもなくため撃ちで放出してしまう。

種 族 : 妖精族の親衛隊長  
年 齢 : 16歳  
血 型 : A型  
趣 味 : ランさんの追っかけ  
性 格 : ドジでお調子者、キザだがカッコつかない奴  
好きな物 : ランさん  
嫌いな物 : ランさんとの仲を邪魔する者すべて  
乗り物 : ロケットリリック  
声 優 : 原田正夫

大好きなあの娘のために戦う最速の騎士。めざすはティンクルスターだ！ 1つ！ どうにもカッコのつかない二枚目半だが、ランを思う気持ちは一倍感だ！ 年齢差がやばいような気もするぞ！  
「僕のスピードについてこれますか？」



## 裏

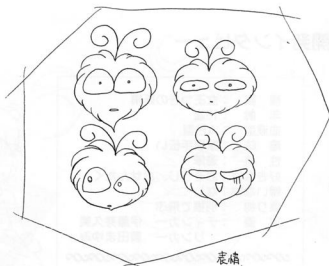
## 設定公開！

光の王家の親衛隊長といえば聞こえはいいが、この親衛隊  
実は彼が勝手に作ったもの。したがって隊員数は1。彼が作  
ったと聞くと、王家の親衛隊というよりも、アイドルの親衛  
隊っぽいような気が…。彼自身は風の属性を持つ。

背中のでけつりゅくは、自分で作ったといってるが、  
実はとあるバザーで怪しいネコ仙人（正体バレバレ）から購  
入したというのが真相らしい。彼自身は魔法が使えない。  
ランにそっくりで、部屋はランのボスターやキャラクター  
グッズで埋められているらしい（大丈夫か?）。



いろんな色がいいます。



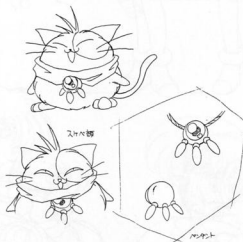
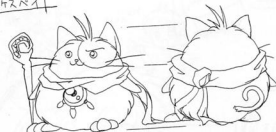
表情

## 初期設定

裏

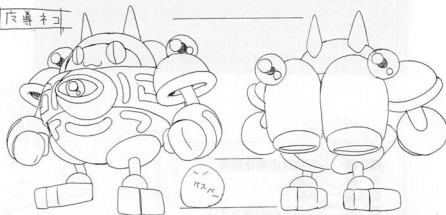
## 設定公開！

すべて不明で属性も不明。体の色以外に固体を識別する方法もなく、大体、体ごとに意思があるのかも不明。  
 他のキャラの2Pカラーは、着替え、あるいは物なのだが（同キャラ対戦の時って…え、禁句!?）、彼らの場合は別の個体が戦っているらしい。  
 ポスカラのなんじゃ王は別名なんじゃ西方神とも呼ばれ、彼らの間ではたいへん偉い存在らしいが、これまた謎。

ドラネコ仙人  
ド・ケスベイ

ケスベイ ロボ

伝導ネコ



## なぞ生物

## なんじゃもんじゃ

種族：けもんじゃ族  
 年齢：毛の数（推定2万歳）  
 血液型：？  
 趣味：毛の手入れ  
 性格：色によって異なる  
 好きな物：ワカメ、昆布  
 嫌いな物：ストレス  
 乗り物：自力で飛ぶ  
 声優：？

全身毛だらけの生物。性別、年齢、生順その他何もかも不明だが、やる気だけは満々のようだ。余談だが、毛をむしっていくと最後には何も残らず、むしった毛が固まって動き出すという報告がある。  
 「なんじゃもんじゃ！」

## ドラネコ仙人

## ド・ケスベイ

種族：ネコの仙人  
 年齢：6万5千536歳  
 血液型：？  
 趣味：ひなたぼっこ  
 性格：すけべ  
 好きな物：若いおなご  
 嫌いな物：？  
 乗り物：魔力で動く「魔導ネコ」  
 声優：原田正夫

自称「世界一の魔法使い」をして世界一のスケベ。ううであって魔力は絶大だ！  
 「ワシの魔導ネコに勝てるかの？」





# トロジーハンター マッキー& ペンデル

種族	ミミリン族	ミミリン族
年齢	14歳	14歳
血液型	A型	O型
趣味	金をためる	ぬいぐるみ集め
性格	強気	超臆病
好きな物	金	ぬいぐるみ
嫌いな物	損すること	臆病な自分
乗り物	魔法のエンビツ	
声優	伊藤静久美	森田まゆみ

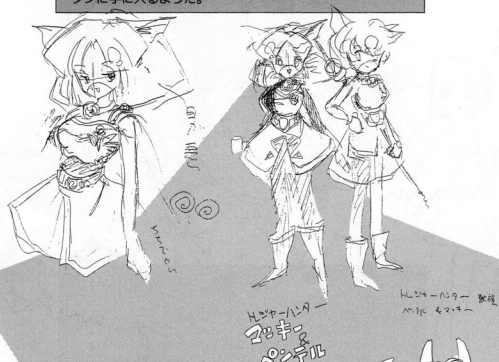
新たな秘宝を求め続ける2人がたどりついた目標はティンクルスター! 2人組だけど戦うのはマッキーだけだ。  
「ウちらに任せな! いくよッ、ペンデル!」「は、はい…」

裏

## 設定公開!

経済観念の稀薄なこの世界でマッキーがこれほどお金にこだわるのは、単にピカピカ光る物が好きという。一部のミミリン族の習性によるものらしい。でも、ペンデルは普通に可愛い物が好きだという。女の子っぽい理由で宝さがしをしているらしいぞ。

ペンデルは正確にはミミリン族に分類される(どう違うんだか…)。2人とも光の属性と風の属性が混ざっているらしい。マッキーの魔法のエンビツは、ララの魔法のほうきと同じくこの世界では空を飛ぶための一般的な道具で、わりとカンタンに手に入るようだ。



## 初期設定



## 初期設定

裏

## 設定公開!

王立科学アカデミー顧問、魔動機の発見者であり、魔動機関の発明者、王立魔法学会最高委員会会長、王立魔法大学教授にして学長、王立ひなたぼっこ研究会理事兼月刊ひなたぼっこのライター、その実体はただのすけべ(っておい…)。ちなみにラビキャットの恩師でもある(王立魔法大学で彼に学んだらしい。大卒なのか、ラビキャット…)。

魔法世界における科学の探求者であるド・ケスベイは、多数派の中での少数派指向という意味において、仙人と呼ばれる(色欲旺盛のもこの世界では珍しいのかも)。

属性は不明。水ム攻撃で水津波を使っているが、あらゆる属性を使いこなせるらしいので、水の属性、といえなくてもいい(ちなみに今回、水の属性を持つ者は登場しないとのこと)。







種族：ダーク・エンバイヤ族  
年齢：自称10万歳（本当は25歳）  
血液型：A型  
趣味：囲碁、将棋、世界征服（を企てること）  
性格：ひとことというなら間抜け  
好きな物：世界征服（実現したことはない）、ベットのゴウモリ（サッポウ・プリヤスター）  
嫌いな物：妖精ども、腰痛（悩んでいる）  
乗り物：暗黒魔力で飛ぶ  
声優：西川麗人

## 悪の帝王

# メヴィウス

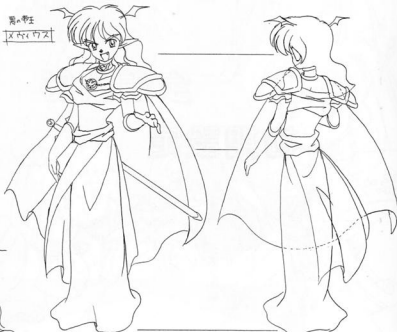


裏

## 設定公開！

悪の帝王…といっても、しょせんこの世界の悪人である。5千年前の悪事といっても大したことではないのだらう。実際、士の属性（この世界では闇の属性でもあるらしい）の王家である彼の役割は、平和をさげすむこの世界に時々騒ぎを起こすことらしいのだ。そしてスプライツもまた、その乱れを収めるという予定調和のもとに存在しているという。そのため彼はエンディングで、「世界征服はいつでもできる、まず腰痛を治してくれ」とティンクルスターに頼む。実際この世界で征服は簡単らしく、王位を継承した13歳の時にも世界征服を企み、メモリー女王（当時は女王）をさらっている。もっともこの時はメモリーがスプライツとなって、メヴィウスは撃退されてしまったようだが。この戦いで彼は腰を痛めたのだが（ということは13歳から腰痛持ち）、今回洗脳のために女王を訪れた時に「あらー、おひさしぶりですねえ」と、女王を油断させることができた（油断すんなよ…）。

メヴィウス



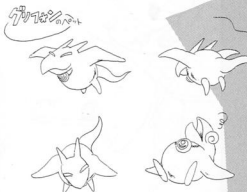
## 初期設定



裏

## 設定公開！

メヴィウスに忠誠を誓う3人組、なんとグリフォンは風の王家の王子であり、バニン（背の高い方）はその親友。2人は王族の窮乏な暮らしがいやで家出し、メヴィウスのところに世話になっている（実はナンバがしたくて抜け出したらしい）。背の低いエヴィンは実はメヴィウスの弟で、女好きな点でグリフォンたちと意気投合したという。メヴィウスもこんな部下ばかりで苦労してそうだ。3人の名前は某アニメの題名からとった、というウサが…。



## 初期設定



Q…このゲームの開発過程でもっとも苦労した点はどのへんでしょうか？  
A…連爆システムが形になるまで、OPにシチュエーションをさせること（1Pプレイの時）が苦労した点です。  
Q…開発スタッフの中でイチオシのキャラは誰ですか？  
A…キャラの人氣は「ディール」と「ヤンヤン」ですが、強さ的には「なんじや」、「メヴィウス」がオススメです。  
Q…最近のADKのゲームらしく、設定が細かく作り込まれていますが、ウサ設定などでおもしろいものなどありませんか？  
A…キャラクターたちが通う学校があつて、普段は愉快な学園生活が繰り広げられている、という設定があります。  
Q…なんじやもなんじやは、なぜ髪が黄色い服が赤く、リボンをつけた女の子」を見るに怒りだすのでしょうか？  
A…ただの習性です。どうしてなのかは永遠の謎です。  
Q…アサーの部屋は、グラのボスターとキャラグツズで埋められている…というこは、そういうものが売られてるのでしょうか？  
A…もちろん自作のものもありますが、作れば作っただけアサーが買ってくるので、ちゃんと商品化されています。





## 光の女王 スプライツ

種族：伝説の妖精族  
年齢：伝説によってさまざま。  
今回は15歳くらい  
血液型：O型  
趣味：転生  
性格：清らかな心をもつ  
好きな物：この世界のみんな  
嫌いな物：悪い心  
乗り物：自力飛行  
声優：襲田まゆみ

5千年前、今と同じように危機に瀕した世界を救った、プレアミュースの歴史にたびたび現れる伝説の戦士。転生を繰り返し、王国の危機を救ってきた。それらが宿命とまでなく「趣味」というのは何だかすごいぞ。

今はある少女に転生している。神の使い、「ゴッドラビキャット」を従えている。彼女の力はティンクルスターによって目覚める。

## 初期設定



## 裏設定公開！

ランの母親。極度に食い意地がはっているが、これにはちゃんと理由があり、実は消費活動を活性化するという王族の使命に基づいた行動なのだろう。

彼女の食い意地によって、この国の食文化と経済が発展するというわけ（火の王家は競争を好み、土の王家は破壊的行動をおおっている。もしかしたら、風の王家では女好きをおおっているのかも）。

別にランもがて食い意地がはってくるというわけではなく、やがてその使命を見つけて出すことが王位を継ぐ条件となる（グリフォンたちは逃げ出したとあるが、実は武者修行なのかもしれない）。

ちなみに気になる旦那、つまりランの父親だが、存在しないらしい。ランはメモリーが20歳の時、お城の裏の煙のキャベツの中から出てきたそうだ（この王家ではそれが普通!?）。



## マジカルクween メモリー女王

種族：妖精族の女王  
年齢：30歳  
血液型：O型  
趣味：ご飯を食べる  
性格：おしとやかでのにびり屋  
好きな物：食べ物全般  
嫌いな物：何でも食べるので、なし  
乗り物：羽根で飛ぶ  
声優：加藤雅美

メヴィウスをたおしたラン（スプライツ）の前に現れるのは、あまりにのにびり屋なためにたやすく洗脳されてしまった母親であった。プレアミュースの女王でもある彼女ははるか昔、伝説のスプライツだったこともあり、その魔力は想像を絶する。のにびり屋すぎて、洗脳されているという自覚もなしに、なんとなく戦っているらしい。すごい大食。『あらー、おなかですきましたわ〜』

Q…はるか5千年前、各王家の定期懇談会がおこなわれた時に、土の王家の代表メヴィウス一世、すなわちメヴィウスの先祖が出席者全員の3時のおやつを持って逃走、あまりのジョックに光の女王が倒れて世界が暗黒に包まれかけてしまいました。

光の王家の副代表として出席していた、当時女王であるスプライツが一世を追いかけ、おやつを取り返しました（この時の争いで一世は腰を痛め、彼の子孫は腰が弱くなる。）。

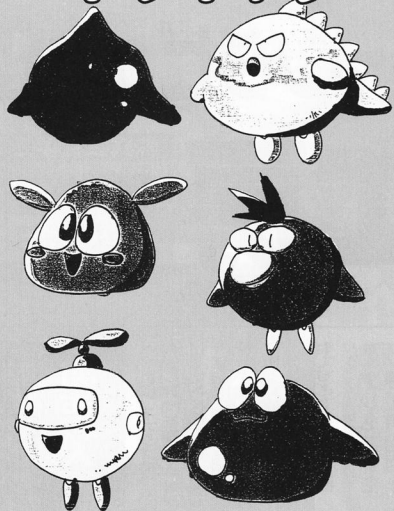
光の女王も喜び、その喜びのエネルギーが、おやつをティンクルスターに変えたのです（ただし、おやつが奪われたという事実は、両者にとってあまりに情けないので伝わっていない）。

Q…アーサーは魔法が使えないようですが、この世界では魔法を使えない者のいうのはめずらしいのでしょうか？

A…魔法が使えない人はめずらしくありません。属性は持っていない人も、それぞれの家系で得手、不得手があります。また、魔法の伝承や魔法のえんぴつなど、飛ぶ魔法が使えないければ、そのための道具を買えばすむようになっていきます（ホームセンターで2千980円/お一人様1本限り、みたいな感覚です）。



# ボツキャラ



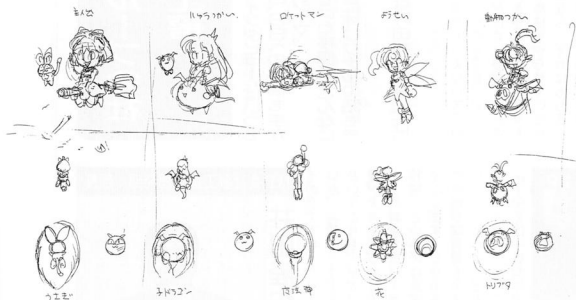
裏

## 設定公開!

光の王家の守護者、伝説の妖精。平和すぎ、ともすれば退廃の道をたどりかねないこの世界での善悪のバランスをつかさどる存在であるという。

メモリーも変身したことがあるそうなので、どうやら代々の王女に転生しているようだ。変身している最中はランの意識とスプライツの意識が同時に存在しているらしい。

## 初期設定



Q…このゲームでヤッビルツビーな気分になつてくださいます。ゲームへの意見などもお待ちしております。

Q…最後にファンのみなさんに一言お願いします。

A…人気したいでは出るかもしれませんが、構想は常に練っています。ゲームセンターで見知らぬ人と隣座もいですが、家庭用で新しい友達と和気あいあいでもやる方が向いているかもしれませんね。

Q…ズバリ、続編は予定されていますか？

A…クールな性格の王家です。争いこともわかれ離れずみたいな態度はつとてます。この世界でニルを奪取ってもアーサーのようにつけいなければですが。

Q…今回、水の属性を持つ者やその王家は未登場というところですが、設定などありましたら教えてください。

A…スプライツ最大の謎です。

Q…光の王家は代々王女が治めているようですが、男はまったく存在しないのですか？

A…というが、あまり友達がいらないのでは？ 土から女の子ダイクランとか作ってるわけだし…。

Q…光の王家は代々王女が治めているようですが、男はまったく存在しないのですか？





# ネオジオ関連メーカー リレーインタビュー13 夢工房

©SNK 1996

## 株式会社夢工房

●平成8年8月5日設立  
コンシューマーゲームやネオジオオリジナルソフトの開発その他、業務用からのコンシューマーへの移植をおこなっています。  
オリジナルソフトの方は現在仕込み中。

## 移植を手がけるグループ会社 開発職人集団「夢工房」

今回のネオジオ関連メーカーリレーインタビューはいつも少し趣向を凝らすネオジオ作品のPS、SSへの移植も手がけるSNKのグループ会社、夢工房にシフト。

話を聞いていくうちに、簡単だと感じていた移植がこんなに苦労するものだったのかとビビリ。さらにオリジナルの話もチラホラと。

今回のインタビューに答えてくれたのは井田開発部長までは、まずはしじまり。

### アレもコレも 夢工房担当！

まず初めに、今までセガサターン（以下S）、プレイステーション（以下PS）に移植されたSNKのタイトルで、夢工房が担当した作品名をお願いします。

「KOF95（PS版）、リアルバウト餓狼伝説（PS版、SS版）、「KOF96（SS版）」「メタルスラッグ（SS版）」が今まで手がけた移植タイトルです。

さらに現在、PS版の「KOF96」と、同じくPS版の「サムライスピリッツ 剣客指南バック」を開発中です。SNKは、今後も「サムライスピリッツ 天草降臨」や「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」などのPS、SSへの移植を検討していく、とアナウンスしていますが（本誌2月号SNK年頭インタビュー参照）、こちらの方は具体的な動きなどはありませんか？

「まだ何ともいえないですね。SNKさんの方でも、この2作はまだ正式に移植を発表されていませんし。まあ私どもの方で移植をやらせていただくのなら、それはもちろん全力でやらさせていただきます」

### 移植はこんなに タイヘンなのだ

ネオジオタイトルをSやPSに移植するにあたって、特に苦みされた点などはありますか？

「これはよくいわれるんですが、「16ビット機であるネオジオのソフトを32ビットのSやPSに完全移植するのなんて簡単にはず」という意見があります。実はこれが違うんですよ。まあ、かくいう私も実際に手を打つるまでは樂觀視してたんなんです。

どちらかというと、ネオジオというのはパワーは小さいものの、容量がとつとも大きくいんです。32ビット機は

## 株式会社夢工房 開発部 部長

### 井田隆也さん



●神奈川県出身 年齢不詳  
長い間ゲーム業界に生息しているいろやりましたが、やっぱりゲーム作りが一番おもしろいですね。  
趣味はドライブ。田舎の道や漁村を走るのが好きです。

その逆ですね。パワーは大きいですが、容量はそうでもない、というよりも、ネオジオの容量が大きすぎるわけです。この時点で100パーセントの移植、というのは非常に難しくなります。しかも各ハードの特性や調音層を考えてのアレンジ、ということも考えなければいけないわけです。例えば一般向けのPSで



「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」はいつ？ ※写真員はネオジオ版



移植目録作「メタルスラッグ」。

※写真はネオジオ版



「KOF96」も期待！ ※写真はネオジオ版



たりますからね。  
「そうなんですよ。SSは  
まだいんです。拡張ラ  
ムがつきますから。まあ多少は  
削除されるころもありま  
すが、普通に遊んでいる分には  
分からないレベルですし、ほ  
ぼ完全移植といえるわけで  
す。ただ、PSがけこう苦労  
させられますね。もともと  
スプライト処理は苦手な方  
で、ハードに対する考え方  
基本設計もまったく違い  
ます。そこをどうやって  
いくか、という作業になっ  
ていくわけ。これがとか  
難しいんですよ。」  
まあ先ほどの話にもあ  
たり、ネオジオ、ひいては  
SNKさんのファンは熱狂  
的な方が多い。その分チ  
ェックの目も厳しくな  
るわけ。そこらへんが  
こちらとしまして、う  
かつか移植ではないわけ  
で、というわけで、私  
どもです。

「移植を手がけた中  
でも新しいメタルス  
ラッグ」についてお願  
いします。これは自  
信作ですね。ほ  
ぼ完全移植といえ  
ます。タイムアタ  
ックなどがつ  
いたネオジオ04  
版の移植、  
ということですね。  
「そうですね。さ  
らにSS版で  
はアードギア  
ーがフルカ  
ラーになり、  
新たに描き下  
ろし入れまし  
た。あとは教  
官のソフィア  
役を畠中み  
なさんが声  
を担当され  
て、歌も歌  
つてますよ。」  
動きなどは忠実に移植し

「移植を手がけた中  
でも新しいメタルス  
ラッグ」についてお願  
いします。これは自  
信作ですね。ほ  
ぼ完全移植といえ  
ます。タイムアタ  
ックなどがつ  
いたネオジオ04  
版の移植、  
ということですね。  
「そうですね。さ  
らにSS版で  
はアードギア  
ーがフルカ  
ラーになり、  
新たに描き下  
ろし入れまし  
た。あとは教  
官のソフィア  
役を畠中み  
なさんが声  
を担当され  
て、歌も歌  
つてますよ。」  
動きなどは忠実に移植し

「移植を手がけた中  
でも新しいメタルス  
ラッグ」についてお願  
いします。これは自  
信作ですね。ほ  
ぼ完全移植といえ  
ます。タイムアタ  
ックなどがつ  
いたネオジオ04  
版の移植、  
ということですね。  
「そうですね。さ  
らにSS版で  
はアードギア  
ーがフルカ  
ラーになり、  
新たに描き下  
ろし入れまし  
た。あとは教  
官のソフィア  
役を畠中み  
なさんが声  
を担当され  
て、歌も歌  
つてますよ。」  
動きなどは忠実に移植し

「移植以外の今後の予定  
をお聞かせください。」  
「そうですね。現在ネオ  
ジオ版のタイトルが2本  
ほどあります。ジャンル  
ーも、そうい  
うソフト  
は作らないと思  
います。と  
にかく私たちが  
ネオジオ版に  
出してくるぞ！」

「移植以外の今後の予定  
をお聞かせください。」  
「そうですね。現在ネオ  
ジオ版のタイトルが2本  
ほどあります。ジャンル  
ーも、そうい  
うソフト  
は作らないと思  
います。と  
にかく私たちが  
ネオジオ版に  
出してくるぞ！」

「移植以外の今後の予定  
をお聞かせください。」  
「そうですね。現在ネオ  
ジオ版のタイトルが2本  
ほどあります。ジャンル  
ーも、そうい  
うソフト  
は作らないと思  
います。と  
にかく私たちが  
ネオジオ版に  
出してくるぞ！」

「移植以外の今後の予定  
をお聞かせください。」  
「そうですね。現在ネオ  
ジオ版のタイトルが2本  
ほどあります。ジャンル  
ーも、そうい  
うソフト  
は作らないと思  
います。と  
にかく私たちが  
ネオジオ版に  
出してくるぞ！」

## 夢工房担当の 32ビット機への移植作品 (参考)

プレイステーション	
発売中	●ザ・キング・オブ・ファイターズ '95 発売日：1996年6月28日 価格：5,800円
	●リアルバウト餓狼伝説 発売日：1997年1月10日 価格：5,800円
今後の発売予定	●サムライスピリッツ剣客指南バック 発売日：'97年春予定 価格：5,800円
	●ザ・キング・オブ・ファイターズ '96 発売日：'97年春予定 価格：未定

セガサターン	
発売中	●リアルバウト餓狼伝説 発売日：1996年9月20日 価格：8,800円（拡張RAM+CDソフト）
	●ザ・キング・オブ・ファイターズ '96 発売日：1996年12月31日 価格：CDソフトのみ/5,800円、拡張RAM+CDソフト /7,800円
	●メタルスラッグ 発売日：1997年4月4日 価格：CDソフトのみ/5,800円、拡張RAM+CDソフト /7,800円

「移植以外の今後の予定  
をお聞かせください。」  
「そうですね。現在ネオ  
ジオ版のタイトルが2本  
ほどあります。ジャンル  
ーも、そうい  
うソフト  
は作らないと思  
います。と  
にかく私たちが  
ネオジオ版に  
出してくるぞ！」

「移植以外の今後の予定  
をお聞かせください。」  
「そうですね。現在ネオ  
ジオ版のタイトルが2本  
ほどあります。ジャンル  
ーも、そうい  
うソフト  
は作らないと思  
います。と  
にかく私たちが  
ネオジオ版に  
出してくるぞ！」

「移植以外の今後の予定  
をお聞かせください。」  
「そうですね。現在ネオ  
ジオ版のタイトルが2本  
ほどあります。ジャンル  
ーも、そうい  
うソフト  
は作らないと思  
います。と  
にかく私たちが  
ネオジオ版に  
出してくるぞ！」

「移植以外の今後の予定  
をお聞かせください。」  
「そうですね。現在ネオ  
ジオ版のタイトルが2本  
ほどあります。ジャンル  
ーも、そうい  
うソフト  
は作らないと思  
います。と  
にかく私たちが  
ネオジオ版に  
出してくるぞ！」

「移植以外の今後の予定  
をお聞かせください。」  
「そうですね。現在ネオ  
ジオ版のタイトルが2本  
ほどあります。ジャンル  
ーも、そうい  
うソフト  
は作らないと思  
います。と  
にかく私たちが  
ネオジオ版に  
出してくるぞ！」



# ネオジストピックス

ライブ

公演

## パワステで大ブレイク！ 橋本さとし初ライブ！！

3月4、5日の2日間、東京・パワステーションで、橋本さとしのデビューライブがおこなわれた。  
オールスタンディングの会場は、開演前から日のを待ち望んでいたファンの熱気に包まれていた。  
一曲目の橋本のデビュー・シングルで彼の主演したD・LIVEメインテーマ「WILL D・RIDE」のイントロがなり、黄色い声援が飛び交う中、ウェスタ調の衣装に身を包んだ橋本さとしが遠吠え登場。一曲目というのにパワステでワールドに熱唱！また4曲目で披露した「カミ石のテーマ」では、ボクスタイルで登場するなど3枚目的な一面も見てくれたぞ。

MCでは、D・LIVEで親くなった西城秀樹との公演中、公演後のエピソードなどで会場を沸かせていた。当日会場にはD・LIVEの出演者や関係者が多数応援に駆けつけていた他、アンコールの時には特別ゲストとしてROLEYがギターを片手に登場。ヒョウ柄でピタピタという彼特有の衣装に身を包み、橋本さとしと入って「ハイトーン・プギ」と「ROCK AND ROLL」を熱唱した。

今後の活動は、4月の「劇団☆新感線」の公演をはじめとして、6月にはセカンドシングルとセカンドアルバムが発売され、7月には「東・名・阪ライブツアー」が予定されている。



ライブパフォーマンスは興奮のつぼと化している！

## 『劇団☆新感線』公演決定！ 役者・橋本さとし見参！！

テリー・ボガードの声優としておなじみの橋本さとしが出演する「劇団☆新感線」の9年春公演「直撃！ドラゴンロック」で、轟天の音楽公演が、4月10日より始まる。

200X年、チャリシティと呼ばれる街の近く、ドラゴンロックと呼ばれる最強の格闘家を養成する岩があった。その岩の頭「ノロイ」は、世界最強の格闘家軍団を組織し、武力による世界征服企んでいく。そのため、さとしに強い格闘家を養成するための「轟天の書」を魔魔族の首領、神守寺から奪うが、女児橋本のミニネンコに盗まれてしまった。彼女を追うドラゴンロックの刺客たち、だがミニネンコはひょんなことから道場へ会った流れ者の格闘家、剣轟天に助けられる。

「轟天の書」をめくり、ドラゴンロック、ICOPOの捜査官、ユーク西郷がミニネンコを追う。しかし、何となく西郷をまいた時、彼女の手に「轟天の書」はなかった。実はすでに、剣轟天に盗まれていたのだ。剣を舞う風魔忍者の忍者たち。しかし、ドラゴンロックの死の天使、スパイターシス

定されている。  
役者としても、アーティストとしてもまず活躍が楽しみな橋本さとし！  
これからの彼の動きから目が離せないぞ！

ターズによって「轟天の書」はミニネンコにも奪い返されてしまった。迫り、そして風魔軍。しかし、剣のゆくては、最強の敵「ノロイ」が待つという……

「轟天の書」をめくり、さらにICOPOまで巻き込んで、追いつ追われつ、抜きつ抜かれつの一大タバタツファイアクション。『劇団☆新感線』の原点に戻った、活劇エッセイテンメントの神髄。これをもくちや、新感線は語れないのだ。

この中で橋本さとしの役どころは、剣轟天の最強の敵「ノロイ」。ゲームの中とは正反対の悪役を彼がどう演じるのか、期待は高まるばかり。残念ながら大阪公演はもう終了してしまいましたが、東京では全15公演が予定されている。

この機会にぜひ、役者・橋本さとしに会いに行こう！  
●「直撃！ドラゴンロック」轟天、東京公演予定会場・シアターアプル  
期間…4月10日～20日  
(全15ステージ)

料金…前売 当日4500円  
(消費税込・金庫指定)  
問い合わせ 06633775451 (ワイレックス)

## プレートメモリー

シールなんてもう古い？  
これからはプレートで決まりだ！

「プレートメモリー」でおなじみの株式会社ビスコが、ネオパリなどのシール作成機のパリエーション的な商品「プレートメモリー」を発表したぞ。

「プレートメモリー」とは、撮影した写真を、約3cm×3cmの四角形のプラスチックプレートに特殊技術(特許申請)で加工し、アツという間に自分だけのオリジナルプレートを作ってしまうというもので、今まであった顔写真転写シール作成機や名刺作成機などとは、その場々でできるプリントすることができなかつたわけだけど、このプレートメモリーは、その場で撮影するスナップはもちろんのこと、手持ちの写真や絵ハガキやデジタルカメラから画像をとりこんでプレートに仕込むこともできるのだ。旅行にいった時などに記念写真や、ペットの写真はもちろんのこと、アイドルの写真や自分の好きなキャラクターのイラストなどもプレートにすることができちゃうぞ。

プレートのフレームは、金と銀の2色。形は四角形だけでなく、裏面がついているのとついていないもの2種類がある。ただし、出てくるのはランダムなので何が出るかは出てきたらのお楽しみだ。

また、この型とプレートと一緒にキーホルダー用のチェーンがセットで出てくるので、自分でさげるのもよし、人のプレゼントにつけるのもよし、使い方も色々だ。

値段は1プレート100円とお手頃なものらしいね。その場で写真を撮るための背景フレームの絵柄も多数用意されているぞ！リクエストによっては新フレームも追加されるかも。形もハート型なども発売が予定されているので楽しみだね。



オリジナルプレートで友達と差をつけろ！



アトラクション

# あのフレディーが ネオジオワールドで復活!!

2月号で紹介した「金田少年の事件簿」で、首切り館殺人事件に続いて、期間限定ホラーアトラクション第2弾「エルム街の悪夢」恐怖は悪夢と共にやって来る」が、ネオジオワールドで開催されている。3月15日から開催されているので、すでに体験した人もいるんじゃないかな? このアトラクションは、約80坪の敷地内に多数配置された身の毛もよだつトラップを

クリアしてゴールを目指すというもの。ひとと味道たお化け屋敷として、子供から大人まで楽しめるアトラクションになっているのだ。ところで、エルム街の悪夢」といふは彼、いわずと知れたフレディーさんですが、その彼が、このアトラクションでも、映画同様、大暴れしてくれているぞ。

ホラー映画ファンはもちろん、怖くて映画を見れなかった人も、ぜひこの機会に映画とは違った恐怖を味わってみてはいかが?



君もフレディーと握手!?

ラジオ

# 『子安・氷上のゲームドナイト』 放送局拡大決定!!

これまでTBSラジオで毎週日曜日に放送されていたラジオ番組「子安・氷上のゲームドナイト」が、リスナーの熱烈要望に答え、4月から放送局が拡大することが決定したぞ! 今までは関東近辺のみ

開播は次の通り。  
●東京放送(TBS・95.4kHz) / 北海道放送(HCB・128.7kHz) 深夜25時~25時30分  
●毎日放送(MBS・117.9kHz) 夜2時25分~2時55分  
●RKB毎日放送(127.8kHz) 深夜24時40分~25時10分  
放送日は各局とも毎週日曜日となっている。

# ネオジオゲーム またまたラジオドラマに登場

3月に「真説サライスピリッツ武士道伝」のラジオドラマが「子安・氷上のゲームドナイト」前の記事参照のイノテラシアのラジオドラマで放送されたのはみんなの記憶にも新しいんじゃないかな。実はまたまたS・K関係のラジオドラマが登場するらしいとの情報を入手した!

募集

# あなたも京の恋人に? ユギの声優一般募集!!

あの草薙京の恋人として、ファンをよきまきさせてきた「ユギ」謎に包まれた存在ともいえるその彼女、KOF97にして、ついに画面に初お目見え!

# リョウの朝ごはん 条件反射の巻



それだけでなく、声優の仕事に憧れている人はいはず。これを機会に声優デビュー、なんてことも可能なのではないか。詳しい情報は決まっていなくても、ぜひこの機会に、今からボイストレーニングをはじめてみるのもいいかもね。

テレビ

# 『こどものおもちゃ』に 生駒治美出演決定!

ナコル、キング、ブルー、マリ、ジャラルト役などネオジオゲームアニメにはずかりお馴染みの生駒治美が、テレビ東京で毎週金曜日午後6時から放送中のアニメ番組「こどものおもちゃ」に出演しているぞ!

放送局	時間/曜日
テレビ岩手(TVI)	16:00~/木
秋田放送(ABS)	16:55~/火
仙台放送(OX)	9:30~/日
山形放送(YBC)	16:28~/月
福島テレビ(FTB)	16:00~/金
新潟放送(BSN)	16:25~/金
長野放送(NBS)	16:30~/火
チューリップテレビ(TUT)	16:27~/金
石川テレビ放送(ITC)	16:30~/日
テレビ静岡(SUT)	9:30~/金
KBS京都(KBS)	12:00~/日
奈良テレビ放送(TVN)	18:30~/金
広島テレビ放送(HTV)	11:00~/日
南海放送(RNB)	16:55~/金
テレビ高知(KUTV)	16:30~/火
長崎国際テレビ放送(NiB)	16:00~/月
熊本放送(RKK)	17:00~/月
鹿児島テレビ放送(KTS)	16:00~/木
沖縄テレビ放送(OTV)	16:00~/金



# ネオジオプロムナード

コンシューマー全タイトルリストカセット&CD 1997年4月9日版

SNK/シューティング/46M	NAM-1975	メーカー名/ジャンル/容量	タイトル	説明	特徴	備考
		カセット価格/CD価格/MVS発売日 (CD版のみの場合はCD発売日)				
¥13,800/¥4,800/90,4,26						
テロリストに誘拐、監禁された要人を救うべく、シルバーとブラウンがベトナムに乗り込む。武器はマシンガンと手榴弾の2種類で、アイテムを取るにバウアアップ。全6ステージだが、ステージ間には奇襲が入ることも。						
SNK/スポーツ/62M	トランザン	ADK/アクション/46M	マジシャンロード	SNK/麻雀/42M	麻雀狂烈伝 西日本編	SNK/スポーツ/50M
¥21,000/¥4,800/90,5,23		¥15,800/¥4,800/90,4,26		¥15,800/¥4,800/90,4,26		¥18,000/¥4,800/90,4,26
豪快な飛ばし屋、グリーン上のテクニシャンをはじめ、特徴の異なる4人のトリプラーたちが熱く華麗な軌跡を描き出す。プレイモードはストロークプレイ、マッチプレイ、ナッソーゲームの全部で3つ。				ストーリーが盛り込まれた別ジャンゲム。主人公は生き別れの兄龍一を探し、神戸、広島、長崎へと麻雀放浪の旅を続ける。スタートする時に自分の顔のメイクが可能。BGMの満腹にひとりとせられるのも悪い。		メジャーリーグの群雄を駆け16球団が激戦を展開。個性的なスターたちがダイナミックプレーで魅了する。リアルなグラフィックと英語の実況中継がニクイ演出。VS、トーナメントの2つのモードから選択可能。
SNK/アクション/50M	サイバーリッパ	SNK/アクション/55M	ザスパーパイ	ADK/アクション/46M	ニシヤコバット	SNK/スポーツ/46M
¥18,000/¥5,800/90,11,7		¥19,000/¥4,800/90,10,8		¥18,000/¥4,800/90,7,24		¥21,000/¥4,800/90,7,24
突然、暴走しはじめた軍事コンピュータ「サイバーリッパ」を破壊するため、リックとロックがスペースコロニーCO-5に乗り込む。付け加え満載の通路のようなステージを抜けたあと、ラストに待ちうける衝撃が圧巻!				悪の忍者集団「影一族」を倒すため「忍一族」の生き残り、ジョーとハバブサが立ち上がる。闘いの中でステージをクリアしていくことでマシン、カゲロウ、ゲンブの3人が仲間になる。選手は必殺技や忍法も使えるぞ。		若き街道ルーサーが鈴鹿8耐出場へ向けて草レースを繰り返し、稼いだ資金でバイクをパワーアップして本戦出場を目指していくというストーリーモードと、純粋にレースだけを楽しめるワールドグランプリモードがある。
SNK/アクション/55M	戦国伝承	SNK/シューティング/55M	ゴーストパイロット	SNK/スポーツ/26M	リーグボウリング	SNK/パズル/22M
¥19,800/¥5,800/91,2,12		¥19,800/¥5,800/91,1,25		¥16,800/¥4,800/90,12,10		¥13,800/¥4,800/90,11,20
戦国時代に討たれたはずの君主が、ワシントンシティ上空に魔境城を出現させた! 特殊能力を持った超戦士2人が魔境の復活を阻止すべく立ち上がる。仲間を解放するとその仲間がチェンジできる召喚システムが特徴。				3Dタイプのボウリングシミュレーションゲーム。ベシクゲーム、ストライク90、フラッシュの3つのゲームから好きなゲームを選ぶことができ、4人で同時プレイが可能。利き腕やボールの重さも選択できる。		ブロック消去型のパズルゲーム。落ちてくるブロックを1列に並べて消し、画面下に浮かぶ気球または飛行団を上にあげると1フロアクリア。ブロックを消していくゲージをためれば、必殺技も使用可能。合計120フロアある。
SNK/アクション/54M	バーニングファイ	SNK/シューティング/47M	ASOIIファイ	ADK/アクション/50M	ラギ	SNK/アクション/55M
¥19,800/¥4,800/91,5,20		¥18,800/¥4,800/91,3,25		¥19,800/¥4,800/91,3,14		¥19,800/91,2,25
米国シンジケートは密かに関西犯罪組織と手を組んでいる! リアルな大規模の町司まひの中で、組織を倒さなくてはならない監視員の武闘派を加えた3人の型破りな刑事が、果てしない過酷なアクションを繰り返す。				美しい星であつたラギが、侵入者グルマー族によって破壊されつづけた。そんな中1人の子が立ち上がる。格闘技「ラギ」を使って、敵陣の奥を突く! 奇想天外な敵と異なり待ち受ける不思議な世界が魅力的。		ネオジオ初のコロシアム格闘ゲーム。主人公は巨大な巨獣たちで、ビルや橋を次々にブッシュして突き進み、プロレス技を繰り出して相手をも倒していく。相手を倒したあとには出る格闘技が、ボーナスとして得点に加算される。
ADK/レース/46M	ラリーチェイス	SNK/アクション/46M	ロボアミー	SNK/スポーツ/46M	2020年スーパー	ADK/アクション/50M
¥23,800/¥4,800/91,11,8		¥21,800/¥5,800/91,10,30		¥21,800/¥5,800/91,9,20		¥21,800/¥4,800/91,7,25
WRCとバリ・ダカールラリーのコースを、レースデータをもとに可能な限りリアルに再現。車種も6台(バダダモードは9台)から選択可能だ。過酷な自然の中を超一流のドライバーになって思いっきり激走しよう。				西暦2020年には、未来のワールドスピードで展開する超人野球が大人気。能力強化プロテクターを装着した選手とロボット選手が、サイバーエッジプロ大活躍する。プロテクターを強化すると選手の能力が上昇する。		3Dの迫力がふんだんに楽しめる。アクションRPGアベンチャー巨編。幻想的な世界で、放浪の剣士が魔神ナクスに挑む。剣の種類によってさまざまな魔法を使うことができる。レベルアップ要素もアリ。





▶ネオジオフロムナード


SNK/アクション/45M	ミューンシミュレーション	SNK/スポーツ/46M	サッカーフール	SNK/スポーツ/48M	フットボールフリンジー	SNK/格闘アクション/55M	狼伝説「宿命の闘い」
¥21,800/¥5,800/92, 3, 16		¥21,800/¥5,800/92, 2, 14		¥23,800/¥5,800/92, 1, 31		¥23,800/¥5,800/91, 11, 25	
舞台は近未来。人間は生き残りをかけて、マッドサイエンティストが生み出した強大なミュートンたちに闘いを挑む。2人同時プレイ可能な横スクロール格闘アクションで、連続攻撃や必殺技、アイテムも盛りだくさん。 (R) (S) (C)		近未来を舞台に、ロボットたちによるルール無用の格闘サッカーが開幕する。パワーメーターがフルパワーになるまで打てる殺人シュートや、パンチ炸裂、ショルダーバタールと、なんでもありの過激なバトルサッカー! (R) (S) (C)		48種類ものフォーメーションや迫力の肉弾戦、華麗なパス&ランなど、本場のアメリカンフットボールの臨場感をもっと再現。全10チームから好きなチームを選んでプレイしよう。迫力満点のクローズアップ画面あり。 (R) (S) (C) (S)		人気格闘ゲーム「狼伝説」シリーズの第1弾。テリー、アンデレ、ジョーの中から1人を選んで、8人の格闘家たちと闘う。2ラインバトルで実行できる闘いが可能。2人で協力してコンピュータと闘えるのも新鮮。 (R) (S) (C) (S)	
SNK/アクション/74M	キックオフサモナイト	ADK/シューティング/54M	ニシヤンコマンドー	SNK/スポーツ/68M	ペースホルスター2	SNK/シューティング/45M	ラストリゾート
¥25,800/¥5,800/92, 5, 25		¥23,800/¥4,800/92, 4, 30		¥23,800/¥5,800/92, 4, 15		¥22,800/¥5,800/92, 3, 23	
巨大で個性的なモンスターが壮絶なバトルを展開する、プロレス風格格闘ゲームの第2弾。壮絶なバトルロイヤルを生きた残り3体のモンスターが、今度はエイリアンを相手に闘いをはじめる。2人協力プレイ、対戦プレイ可。 (R) (S)		時空のかなたに飛ばされた3人の忍者が、多彩な忍術で奇想天外な数々のステージに挑む。業界初の子字スーパー機能によって、今までにない臨場感を実現。仕組まれた罠を打破り、必殺奥義と変身術で強敵を倒せ! (R) (S) (C) (S)		シリーズ第2弾。前作に比べ、はるかに派手になった。大事な場面で起用できるスペシャル選手や、ホームランを狙える「パワーバット」を使えば、1打逆転のチャンスあり! デッドボールを受けること乱闘にもなることも。 (R) (S) (C) (S)		恐怖のウイルスから人類を救うため、発令された最後の作戦「ラストリゾート」。高性能ユニットとエボランを駆使し、超巨大モンスターを撃破せよ。ユニットを飛ばせば相手に攻撃する2種類の「ユニットシュート」が強力。 (R) (S) (C) (S)	
サミー工業/シューティング/72M	ビュポイント	SNK/格闘アクション/102M	龍虎の拳	ADK/格闘アクション/82M	ワイルドヒーローズ	ビスコ/シューティング/34M	アンドロテュース
¥25,000/¥5,800/92, 11, 20		¥28,000/¥6,800/92, 9, 24		¥25,800/¥4,800/92, 7, 28		¥23,800/-/92, 6, 15	
斜め見下ろし型という、まったく新しいタイプの3Dシューティングゲーム。さまざまな難関ステージで、回転する罠や浮遊する敵が続々と迫りくる。たまため撃ちやバリア、オプションを駆使しながらクリアを目指せ! (R) (S) (C) (S) (C)		拉致された最愛の妹、ユリを救うべく、サウズビーンズにのりこむリョウとロバート。主人公は敵の2人だが、VSモードでは敵である8人のキャラも使用できる。大きなキャラと隠しコマンドによる超必殺技も魅力だ! (R) (S) (C) (S) (C)		史上最強の英雄は誰だ? この問いに答えを出した。さまざまな時代から8人の英雄が時を越える。ノーマルモードの他に、従来の格闘ゲームにはない「デスマッチモード」が追加される。超過激なバトルが楽しめる! (R) (S) (C) (S) (C)		戦略性が高い横スクロールシューティングゲーム。アイテムを取ることでレーザー、ホミングなど4種類の武器を装備でき、それをボタン1つで自由に切り替えて使い分けられるのが最大の特色。2人同時プレイ可能。 (R) (S) (C) (S)	
SNK/スポーツ/106M	ファイヤーストリート	SNK/アクション/74M	戦国伝承2	SNK/スポーツ/54M	得点王	SNK/格闘アクション/106M	狼伝説「新たな闘い」
¥28,000/¥5,800/93, 3, 25		¥25,000/¥5,800/93, 2, 18		¥23,000/¥5,800/92, 12, 14		¥28,000/¥6,800/92, 12, 10	
迫力のあるビッグキャラクターたちが、スピード感あふれるリアルなプロレスを展開。一般的な技からそのキャラクター独自の技、はては反則にいたる道具まである。通常の試合以外に、過激なデスマッチも楽しめる。 (R) (S) (C) (S)		前作に引き続いての横スクロールアクションゲーム。現在に生まれた光の戦士2人が、闇の君主を倒すべく時をかくる。忍者、天狗、忍大の3タイプに変身可能。刀の攻撃が多彩になった。 (R) (S) (C) (S)		12のナショナルチームが世界一をめざし激突! 華麗なドリブルやパス、強烈なシュートなど、リアルなプレイが臨場感をかもしだし、雰囲気盛り上がりやすい。引き分けの場合はPK戦も選択できる。2人対戦プレイ可能。 (R) (S) (C) (S)		シリーズ第2弾。新たな闘いに向けて、再び伝説の狼たちが集う。選択できるキャラが8人に増えた。対戦の舞台も全世界に広がった。攻撃の強弱、ライン移動が自由にこなせるようになり、必殺技も多彩になった。 (R) (S) (C) (S) (C)	
データイースト/アクション/90M	ミラクルアドベンチャー	SNK/格闘アクション/150M	狼伝説「スペシャル」	SNK/格闘アクション/118M	サムライスピリッツ	ADK/格闘アクション/146M	ワイルドヒーローズ2
¥25,000/-/93, 12, 16		¥28,000/¥7,800/93, 9, 16		¥28,000/¥7,800/93, 7, 7		¥28,000/¥5,800/93, 4, 26	
データイーストのネオジオ参入第1弾のソフト。ヨーヨーを初めとするさまざまな武器を用いて、主人公ジョニーがかわいた恋人と宝の地図を探し求めるコミカルアクションゲーム。多彩な動きとテンポのよさが魅力。 (R) (S) (C) (S)		『狼伝説2』をベースにバリエーションアップ。選択できるキャラが「狼伝説」の3人に「狼伝説2」の8人+3闘士とクラウドで総勢15人に増えた。「龍虎の拳」のリョウ・サカザキが隠れボスとして登場する。 (R) (C) (R) (S) (C)		“新”ことをメインにした格闘ゲームで、キャラは12人のサムライ。“怒りゲージ”が一定のダメージを受けることで上昇し、頂点に達すると攻撃力がアップする。体力回復などのアイテムが出現するのもユニークだ。 (R) (S) (C) (S) (C)		新キャラ6人を加えた14人のキャラが史上最強の座をかけて闘う。はめ技防対策として相手の道具を跳ね返す「飛び道具返し」や相手の投げを返せる「投げ返し」が新たに追加され、より対戦が楽しめるようになった。 (R) (S) (C) (S) (C)	
SNK/スポーツ/106M	得点王2	データイースト/格闘アクション/122M	ファイターズストリート	データイースト/スポーツ/74M	ファイターズストリート	SNK/格闘アクション/178M	龍虎の拳2
¥28,000/¥7,800/94, 4, 19		¥28,000/¥7,800/94, 3, 17		¥25,000/¥5,800/94, 2, 17		¥29,800/¥6,800/94, 2, 3	
前作よりグラフィックが強化され、さらにリアルになったシリーズ第2弾。参加国も48か国に増え、それぞれに7種類の能力強化の選択ができるので、1336通りのチームからの選択が可能。PK戦、ラフプレイもあり。 (R) (C) (R) (S) (C)		『ファイターズストリート』の続編がネオジオに登場。自称ケン百戦の高校生主人公は、個人的に13人のキャラが最強の格闘家をめざし、死闘を繰り広げる。どのキャラにも必ず1か所弱点が存在するのがユニーク。 (R) (S) (C)		選手が1対1でディスクを投げ合い、相手のゴールに入れたら得点点というゲームとサッカーを含むようなゲーム。試合展開はジャンプで豪快。レシビでディスクが高く上がったら、必殺シュートを打つチャンス! (R) (S) (C) (S)		忍者、モンク相模などを使う新キャラが加わり、キャラが計12人になった。基本的には前作を踏襲しているが、より対戦を強く、それぞれキャラに隠し必殺技が用意された。隠れボスとして若き日のゲースが登場。 (R) (S) (C) (S) (C)	
ビデオシステム/シューティング/102M	ミラクルアドベンチャー2	エイコム/麻雀/82M	雀神伝説	SNK/アクション/110M	トップハンター	ADK/格闘アクション/178M	ワイルドヒーローズ2
¥28,000/¥6,800/94, 7, 18		-/¥5,800/94, 6, 29		¥28,000/¥6,800/94, 5, 18		¥29,800/¥6,800/94, 4, 26	
実在する戦闘機に乗って、世界の上空で戦闘を繰り広げる横スクロールシューティングゲーム。搭乗するキャラはパイロット、赤ちゃん、イルカとかとても個性的。2人プレイ時におこなわれるキャラ同士の会話が楽しい。 (R) (S) (C) (S) (C)		エイコムのネオジオ参入第1弾。RPG仕立てのマジシャンゲームで、主人公の少女チアが伝説の聖獣を探索した旅に出る。武器やアイテムによってチーはパワーアップ! もちろん、お約束のHなシーンもあるよ。 (R) (S) (C) (S) (C) (S)		2ラインシステムを取り入れた横スクロールのアクション。宇宙黄金様きのロビーとキャシーが、母星を襲った海賊クラフトを退治しよう。格闘アクションのような必殺技も使用可能。伸び縮みする腕がユニークだ。 (R) (S) (C) (S) (C) (S)		リョフ、ジャックの2人が新キャラとして加わったシリーズ3作目。対戦モードでは使用キャラの能力を攻撃力重視タイプ、スピード重視タイプなど4種類から選択可能になった。ダッシュもでき、新必殺技も増えた。 (R) (S) (C) (S) (C) (C)	



SNK/格闘アクション/202M	真・三國志インザシールド	ビデオシステム/スポーツ/82M	パワースパイクスII	SNK/格闘アクション/196M	サキング・オブ・ファクティン	ADK/格闘アクション/178M	落城GANGA行進曲
¥29,800/¥8,800/94,10,28		-/¥5,800/94,10,19		¥29,800/¥7,800/94,8,25		¥29,800/¥6,800/94,7,26	
前作の続編。タムタムがなくな って、新キャラが4人増えた。 伏せや前転、避け動作などの新シ ステム。さらに怒りゲージが満タ ン時の攻撃力が増加した。家庭用 時の必殺技がプレイキャラ とて使える。 [図説][動画][S][C]		近未来のバレーボールをイメ ジしたスポーツゲームで、男子、 女子、ハイパーと3つのモードが ある。チームは合計3種類。コマ ンド入力でチームごとに、破壊力 のある必殺タイプと素速スパイク を打つことができる。 [図説][動画]		「旅狼伝説」、「龍虎の拳」など SNKの歴代キャラが集結して格闘 大会に挑むという設定の、画期的 な格闘ゲーム。1人1組で闘うチ ームバトルシステムが特徴。全8 対戦で、使えるキャラが総勢24 人にもなる。 [図説][S][C]		不良同士がとにかくガンガンに 闘いまくる格闘ゲーム。ライオ ン戦の常連であるマッド通しな い。前後左右に広がるフィールドを舞 台に、虎理屈抜きでガンガン殴れ！ 蹴れ！ ワールドヒーローズのフ ブマもゲスト出演。 [図説][動画][S]	
ザウルス/タイズ/122M	オフィスタウン	サンソフト/格闘アクション/169M	キヤラシューフィート	タイター/バズル/32M	バスルポブル	データイスト/スポーツ/94M	ダンクドリーム
¥29,800/¥5,800/95,2,1		¥29,800/¥7,800/95,1,24		-/¥6,800/94,12,21		¥28,000/¥5,800/94,12,8	
SNKの作品に登場した人気キ ャラでクイズが楽しめるようにな った！ 謎のメッセージを残して失 踪したプレイヤーに代る、勇者た ちはクイズタイムに挑戦する。対 戦モードは画期的。おなじみの必 殺技も使える。 [図説][動画][S][C]		滅びつつある世界を救おうと、 8人のユニバーサルウォリアーが 立ち上がった。サイバー忍者、宇 宙海賊など、キャラはどれも個性 的。戦闘フィールドは無限の広が りをもち、画面の左右にどこまで スroll可能。 [図説][動画][C]		人気ゲーム「バブルボブル」が 今度はバズルで登場。下段にある 発射機からさまざまな色の泡を打 ち出し、3個以上同じ色の泡をつ なげて消そう。直接消えない泡は、 壁に反射させて消すテクニックを 身につけよう。 [図説][動画][S]		データイストとスポーツ/94M 3 on 3で競うバスケットボール ゲーム。世界10カ国のなかから好 きな国を選ぶ。シンプルなお操作で バリエーション豊富なプレイが可 能。ダクトシューの他に、4回 シューを決めるのをスーパー ショットもある。 [図説][動画][C]	
SNK/格闘アクション/190M	風雲黙示録	SNK/格闘アクション/266M	一途なる闘い	SNK/スポーツ/158M	得点王	テクノスジャパン/格闘アクション/178M	ダブルドロン
¥29,800/¥8,800/95,4,25		¥32,000/¥8,800/95,3,27		¥29,800/¥7,800/95,3,7		¥29,800/¥7,800/95,3,3	
舞台は混沌としたムードの漂う 近未来。獅子王を倒すために立ち 上がった闘士たちが、個性あふれ る武器で過激にバトル！ 豊富な ラインアップを駆使して相手を 倒せ。家庭用はボスキャラの真・ 獅子王が使える。 [図説][動画][S][C]		シリーズ第4弾。3つのライン にのスピードなバトルが魅 力で、投げ技からの連携技やコン ビネーションアーツなど、通常技 に新しいシステムが導入される。 家庭用では山崎などボスキャラ3 人が使用可能。 [図説][S][C][動画]		シリーズ第3弾。参加国も64カ 国に増え、多彩なプレイが簡単な 操作で楽しめるようになった。3D 画面の演出もさらに派手にパワ ーアップした。超流手なスーパ ーロングシュートをマスターして甘 美な壮快感に酔え！ [図説][S][動画]		アクションゲーム「ダブルドラ ゴン」が対戦格闘ゲームになって 帰ってきた。家庭用はボスキャラ であるデュークとコガ・シュウ の2人が使用可能。さらにCD 版のみ、極小のキャラで闘うチビ キャラモードもある。 [図説][C]	
SNK/格闘アクション/250M	サキタク	ハドソン/格闘アクション/202M	天外魔境真伝	ADK/格闘アクション/226M	ワルドヒーローズ	ADK/アクション/70M	クロスウオードII
¥29,800/¥8,800/95,7,25		¥29,800/¥7,800/95,6,20		¥29,800/¥8,800/95,5,25		-/¥5,800/95,5,2	
新たにライバルチームが登場。 再び繰り広げられるSNKオール スター格闘の祭典。主人公である草 薙京のライバルとして八神庵が登 場。今回からエディットモードが 採用され、チームが自由に組める ようになった。 [図説][C][動画]		RPGで人気を博した天外魔境の キャラが、派手な必殺技や多彩な 術で格闘を繰り広げる！ 各キ ャラとも、個性的な武器と術を持 っているのが特徴。CD版ではボ スキャラのからくり兵とマントが 使用可能になった。 [図説][C][動画]		時空をまたにかけた16人+αの 英雄たちが死闘を繰り広げる。新 システムの究極奥義、ヒーローゲ ージなどにより攻撃の幅が広が った。CD版では2コマンドコマ ンドなど各種のプレイモードも追加 され、楽しさも倍加！ [図説][C][動画]		シリーズ第2弾。騎士、忍者、 魔術師の3キャラから1人を選び、 復活した魔術ナウズと闘う。新し くダッシュができるようになった ことで、技の幅が大きく広が った。競技場で魔物を闘う練習モ ードも選択できる。 [図説][動画][S]	
ザウルス/競馬アクション/80M	ステークスウィナー	テクノスジャパン/格闘アクション/186M	超人学園ゴキサイ	エイコム/シューティング/305M	バルスター	ビデオシステム/麻雀/不明	アイドル麻雀ファイ
¥29,800/¥7,800/95,9,27		¥29,800/¥7,800/95,9,18		¥32,000/¥8,800/95,8,28		-/¥7,800/95,8,25	
特性の違う8頭の馬から1頭を 選び、調教や実践の中で能力をア ップさせながら、G1ロードを勝 て抜いていく競馬アクションゲー ム。CD版では参戦できるレース の数が50以上と大幅に増え、さ らに馬の生産育成も可能。 [図説][S]		人気アメーター大強正己がデ ザインを手がけた10人のキャラが 近未来の学園を舞台に闘う。倒し た相手の必殺技を使うるトレス システムが新斬！ CD版はボ スキャラが使用可能の他、さまざ まなおまけモードもある。 [図説][C]		CGを駆使したグラフィックが ウリの機銃ロールシューティング ゲーム。連打ショットのため撃 ちを使い分けられるのが画期的。 オブションやパワーアップアテ ムも多種多様なバリエーションに 富んでいる。 [図説][C][動画][S][動画]		6人x2人の対戦のボスキャラ 3人が登場。全9ステージを勝ち 抜いていく2人対面麻雀ゲーム。 キャラクターは5人。人気声 優が起っている。1度クリアすれば、 アルムモードで好きな絵を 自由に見ることが可能。 [図説][C]	
SNK/格闘アクション/282M	新紅蓮無双対戦	ADK/バラエティ/不明	ADKワールド	ビデオシステム/シューティング/154M	ニンジャウイングス	ADK/将棋/58M	将棋の達人
¥32,000/¥8,800/95,11,15		-/¥6,800/95,11,10		¥29,800/¥7,800/95,10,12		¥29,800/¥7,800/95,9,28	
シリーズ第3弾で、使用キャラ は前作からの覇王丸など7人、新キ ャラは新雨丸など5人との合計 12人。操作方法が一新され、剣 選択、不意打ちなど数々の新シ テムも搭載された。 [図説][動画][S]		ネオジオCDのディスクマガ ジンで、ADK歴代のキャラクター たちが登場する。「7アービー」 のブロックが自機になっている シューティングゲームをはじめ、 アートギャラリーなど計6つのコー ナーが楽しめる。 [図説][動画][C]		シリーズ最新作。今回は新旧あ わせて10人のキャラが、第2次世 界大戦時のプロバロに乗り込ん で戦っている。機体は豪華なと有 名なものからマイナーなものまで さまざま。コマンド入力により強力 な隠れキャラが2人登場。 [図説][動画]		ネオジオ初代の将棋ソフト。いわ ゆる普通の将棋である本将棋と、 相手の駒を自分の駒ではさんでと ってはいくく両方の2つのモ ードがある。CD版のみさらに周 り将棋モードが追加されている。 ADK色の濃いゲーム。 [図説][動画][S]	
ナスカ/スポーツ/133M	ヒートマスター	SNK/バラエティ/不明	NEOGEO	SNK/格闘アクション/346M	リアルバウト	タカラ/クイズ/118M	まき子クイズ
¥29,800/¥7,800/96,1,29		-/¥3,800/95,12,22		¥34,000/¥8,800/95,12,21		¥29,800/-/95,11,27	
さまざまなテクニクスを駆使し て、4つの美しいコースすべてで 優勝し、グランドスラムを目指 せ！ キャラは個性あふれる6人 から選択可能。2人対戦プレイ、 入も可能。CD版には新たなモ ードや隠しコースが存在する。 [図説]		このソフトにはゲーム紹介や CMなど、合計7つのコーナーが 用意されている。クラスマッチ ードでは最終3、KOF95、真サ ライなど6つのゲームが体験で きる。他にゲーム紹介やサウン ドプレイモードもある。 [図説][S][C]		シリーズ第5弾。ボガード兄弟 の宿敵キースがついにラスボス の地位に返り咲き、またバリー、 キム、ダックなども復活した。リ ングアウトや、空中振り向きな ど数々の新システムを採用され、 より戦略的かつスピーディーなバ トルが可能になった。 [図説][動画][C]		おなじみの「ちびまる子ちゃん」 がクイズで登場。各キャラクター の声はテレビとほとんど声優が担 っており、あの「あたしななけ ないや」や「ズバリ！ へでし う」といったおなじみのフレーズが ゲーム中も聞ける。 [図説][C][動画]	



## ▶ネオジオプロムナード

<b>ビスコレス/114M</b> ~¥6,800/96.3, 28 「ドリフトアクト'94」の続編、ハフトップビュー（斜め上から見た視点）タイプのカーレースゲームだ。前作同様、実在のワークマシンで激走できるのがうれしい。今作では、さらにリアルなレース感覚を味わえる。 	<b>ADK/バズル/74M</b> ~¥4,800/96.3, 22 召喚したスライムを横に撃ち出して消していく、一風変わった対戦色の強いバズルゲーム。個性あふれるキャラと、暴走連鎖や追い打ち連鎖などのトリッキーなシステムが売り。隠しキャラでリュー・イーグルが登場する。 	<b>押忍! 忍び人伝説</b> データースト/バズル/86M ¥29,800/¥6,800/96.3, 21 人気バズルの続編がネオジオに登場。プレイヤーは前作のキャラに新キャラが加わって、計7人から選択可能に。ドロップの種類が12種類に増え、楽しみの幅も広がった。CD版では初めから敵キャラの3人の使用可能。 	<b>マシカルドロップ2</b> SNK/格闘アクション/298M ¥32,000/¥7,800/96.3, 12 ロボットが主役の外伝。使用キャラは全部で8人だが、リョウとロバート以外はすべて新キャラ。操作方法が若干変更され、さばき動作などの新システムも追加された。CD版では初めからボスと中ボスが使用できる。 	<b>ART OF FIGHTING</b> 龍虎の拳 外伝 ロボットが主役の外伝。使用キャラは全部で8人だが、リョウとロバート以外はすべて新キャラ。操作方法が若干変更され、さばき動作などの新システムも追加された。CD版では初めからボスと中ボスが使用できる。 
<b>ザウルス/格闘アクション/338M</b> ¥32,000/¥6,800/96.6, 13 3 DCGモデルで描かれた8人のキャラが魅力。彼らは、破壊神から風神・雷神まで、すべて何らかの神なのだ。地上戦だけでなく天派手な空中バトルが熱いぞ。天変地異ゲージのため、パワーアップさせよう。 	<b>ADK/格闘アクション/330M</b> ¥32,000/¥7,800/96.5, 27 ADKが満を持して放つ忍者格闘アクション。合わせて10人のキャラが選択できる。武器と素手の両方の状態を使い分ける「スタイルチェンジ」を、真必殺、超必殺必要と必殺技の段階が豊富なのも特徴。 	<b>ネオジオプロムナード</b> ADK/レース/210M ¥29,800/¥6,800/96.4, 26 スポーツカーや軍用車両、バイクなどバラエティに富んだ8台のマシンの中から1台を選び、全7ステージを走り抜け！各コースにはそれぞれ異道が設定されており、探を採り出すことでさらなるタイムの短縮が可能。 	<b>オーバートップ</b> ナスカ/シューティング/193M ¥29,800/¥7,800/96.4, 19 驚愕した新型万能戦車「メタルスラック」を取り戻し、元帥反逆軍を叩きのめせ！正規軍特殊作戦部隊、P隊に指令が下った。丁寧に描きこまれたグラフィックやキャラの動きに注目。CD版には追加モードもあり。 	<b>メタルスラック</b> ¥29,800/¥7,800/96.4, 19 驚愕した新型万能戦車「メタルスラック」を取り戻し、元帥反逆軍を叩きのめせ！正規軍特殊作戦部隊、P隊に指令が下った。丁寧に描きこまれたグラフィックやキャラの動きに注目。CD版には追加モードもあり。 
<b>ザウルス/リアルジョッキーアクション/118M</b> ¥29,800/-/96.9, 24 今回は牡馬・牝馬の別、また短中距離・中長距離といった距離適性の違いによってルートが全部で4つのパターンに分かれるようになった。他にもリバイバルが登場し、海外を転戦できるようになったのも魅力。 	<b>SNK/格闘アクション/242M</b> ¥32,000/発売日未定/96.9, 20 近未来格闘アクション第2弾で、今回は2対2のタッグバトル形式。キャラ数は前回と同じ10人だが、コアとキョウに代わりロサとキム・スウィルが登場。隠しコマンドによりボスキャラの真獅子王とジャズウが使用可能。 	<b>風雲 スーパータッグバトル</b> ザウルス/シューティング/178M ~¥6,800/96.9, 20 ロボットが自機のオプションとして活躍する、横スクロールタイプのシューティングゲーム。時代設定は世界大恐慌直前、舞台は黒海沿岸にある架空の小国という、スチームパンクな世界観もウリ。2P同時プレイ可能。 	<b>超鉄フリキンガー</b> SNK/格闘アクション/362M ¥32,000/¥6,800/96.7, 30 SNKキャラ総出演の96年度バージョン。キャラクターが何人か入れかわり、さらにダースをはじめとする歴代ボスキャラがボスチームとして新たに参戦。家庭用はサブバナーモードなど、5つのモードが楽しめる。 	<b>ザ・キングオブス</b> ¥32,000/¥6,800/96.7, 30 SNKキャラ総出演の96年度バージョン。キャラクターが何人か入れかわり、さらにダースをはじめとする歴代ボスキャラがボスチームとして新たに参戦。家庭用はサブバナーモードなど、5つのモードが楽しめる。 
<b>ADK/シューティング/146M</b> ¥29,800/¥6,800/96.11, 25 聖なる星「ファンクスター」を悪の帝王ワグウスから取り戻すべく、玉女ロードラングが旅立つ。史上初の対戦型シューティングゲーム。サブキャラを爆発にも巻き込んで、対戦相手をやっつける！ 	<b>サンソフト/格闘アクション/259M</b> ¥29,800/-/96.11, 21 7つ集めるアイテムも願いがかなうという伝説の「わくわくボール」をめぐって闘いがはじまった！登場するキャラクターは森の妖精や機動歩行戦車など、どれも超個性的な7人がそろそろ。ボナナス君も再び登場！ 	<b>わくわくボール</b> SNK/格闘アクション/378M ¥32,000/¥6,800/96.10, 25 人気シリーズ第4弾。「新紅郎無双剣」をベースに、「怒り爆発」や「4連斬」などの新システムを追加。プレイヤーは前作の12人に新キャラ2人+復活キャラ3人を加えた総勢17人×2（修羅・羅刹）で、実質34人分選択可。 	<b>サムライスピリッツ</b> SNK/スポーツ/226M ¥29,800/-/96.10, 16 シリーズ第4弾の今回は、シリーズ最多の80人から選択可能。また、特殊イベントとしてテリー・ボガード、リョウ・サカザキといった歴代人気キャラで構成される「SNKスーパースターズ」が乱入してくるぞ。 	<b>サムライスピリッツ</b> ¥29,800/-/96.10, 16 シリーズ第4弾の今回は、シリーズ最多の80人から選択可能。また、特殊イベントとしてテリー・ボガード、リョウ・サカザキといった歴代人気キャラで構成される「SNKスーパースターズ」が乱入してくるぞ。 
<b>SNK/バラエティ/不明</b> ~¥3,800/97.2, 14 人気ゲーム「KOF'96」のバラエティソフトが登場。曲のコメントつき「自分ドレプレイ」や、キャラが自らのプロフィールをしゃべって答えてくれる「キャラクアードファイル」など、全部で4つのモードが楽しめる。 	<b>ネオジオプロムナード</b> SNK/格闘アクション/394M ¥32,000/¥6,800/97.1, 28 銀狼伝説最新作が登場。前作の15人にクラウザー、タン・フー・リ、テン・シンザン、ローレンスの4人に加え計19人キャラが使用可能。さらにコマンド入力EXキャラが4人登場。家庭版はギースも使えるぞ。 	<b>鉄狼伝説スバルバハニヤル</b> ビスコ/格闘アクション/210M ¥29,800/4月25日発売予定/96.12, 17 太古より存在する邪悪な存在を倒すため、世界から8人の戦士が武術大会「FIST」に集結した。ナルシストのエセ貴族が4千年前のアラオから、個性的なキャラがそろそろ。必殺技は出しやすさ、空中コンボも爽快。 	<b>鉄狼伝説スバルバハニヤル</b> ¥29,800/4月25日発売予定/96.12, 17 太古より存在する邪悪な存在を倒すため、世界から8人の戦士が武術大会「FIST」に集結した。ナルシストのエセ貴族が4千年前のアラオから、個性的なキャラがそろそろ。必殺技は出しやすさ、空中コンボも爽快。 	<b>鉄狼伝説スバルバハニヤル</b> ¥29,800/4月25日発売予定/96.12, 17 太古より存在する邪悪な存在を倒すため、世界から8人の戦士が武術大会「FIST」に集結した。ナルシストのエセ貴族が4千年前のアラオから、個性的なキャラがそろそろ。必殺技は出しやすさ、空中コンボも爽快。 

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 アレンジサウンドトラック	'96.5, 2	CD: PCCB - 00213	¥2,500
超鉄フリキンガー	'96.5, 17	CD: PCCB - 00211	¥1,500
NINJA MASTER'S ~覇王忍法帖~	'96.6, 21	CD: PCCB - 00209	¥1,500
マシカルドロップ2	'96.6, 21	CD: PCCB - 00217	¥1,500
NEO・GEO GALS Vocal Collection	'96.6, 21	CD: PCCB - 00219	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ 零 シンフォニックサウンドトラック	'96.7, 19	CD: PCCB - 00220	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	'96.8, 21	CD: PCCB - 00223	¥1,500
わくわく7	'96.8, 21	CD: PCCB - 00215	¥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ 零 アレンジサウンドトラック	'96.9, 20	CD: PCCB - 00225	¥2,500
K・O・F DANCE TRAX	'96.11, 21	CD: PCCB - 00233	¥1,500
サムライスピリッツ 天草降臨	'96.12, 4	CD: PCCB - 00231	¥1,500
サムライスピリッツ 天草降臨 アレンジサウンドトラック	'96.12, 16	CD: PCCB - 00237	¥2,500
風雲 SUPER TAG BATTLE	'96.12, 16	CD: PCCB - 00236	¥1,500
REAL BOUT 銀狼伝説 SPECIAL	'97.2, 5	CD: PCCB - 00240	¥1,500
TWINKLE STAR SPRITES	'97.2, 21	CD: PCCB - 00247	¥1,500
REAL BOUT 銀狼伝説 SPECIAL アレンジサウンドトラック	'97.3, 5	CD: PCCB - 00250	¥2,500
真流サムライスピリッツ 天草降臨 オリジナルサウンドトラック	'97.3, 21	CD(2枚組): PCCB - 00252	¥2,500
マシカルドロップIII	'97.3, 21	CD: PCCB - 00002	¥1,500

## ゲームミュージックCD既発売リスト

タイトル	発売日	品番	価格
ダブルドラゴン	'95.3, 17	CD: PCCB - 00175	¥1,500
ギャラクシーファイト	'95.3, 17	CD: PCCB - 00177	¥1,500
銀狼伝説3	'95.4, 21	CD: PCCB - 00179	¥1,500
超人学園ゴウカイザー	'95.6, 21	CD: PCCB - 00176	¥1,500
風雲黙示録	'95.6, 21	CD: PCCB - 00181	¥1,500
ワールドヒーローズパーフェクト	'95.7, 21	CD: PCCB - 00185	¥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	'95.8, 19	CD: PCCB - 00187	¥1,500
バルスター	'95.10, 21	CD: PCCB - 00192	¥1,500
ソニックワンダース3	'95.10, 21	CD: PCCB - 00193	¥1,500
天外魔境真伝	'95.11, 17	CD: PCCB - 00191	¥1,500
サムライスピリッツ 新紅郎無双剣	'95.12, 16	CD: PCCB - 00200	¥1,500
リアルバウト 銀狼伝説	'96.2, 7	CD: PCCB - 00203	¥1,500
オーバートップ/押し出しシントリック	'96.2, 21	CD: PCCB - 00206	¥1,500
神風拳	'96.3, 21	CD: PCCB - 00208	¥1,500
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	'96.4, 3	CD: PCCB - 00212	¥1,500







# NEO・GEOソフト 読者人気 ベスト10!

## 飢えた狼の逆襲!? やはり『RBSP』独走!!

先月見事トップをゲットした「RB戦狼SP」が、予想通り今月も首位をキープ!! その勢いはポイント数からも感じとれるだろう。戦狼シリーズといえば、昨年末から他シリーズのトップ争いを横目で眺めていた感がある。この逆襲はいつまで続くのか、興味深い。

その他、上位陣や累計50は変動なし、「RB戦狼」が5位から6位に、真サムと「わくわく7」が入れ替わってそれぞれ8位、9位となった。注目したいのは今月初登場10位、初のバラエティ「KOF'96 ネオジオコレクション」の影響によりKOFシリーズの票が多少なりとも伸びることも予想される。

先月10位だった「風雲STB」が先月の倍近いポイント

先月見事トップをゲットした「RB戦狼SP」が、予想通り今月も首位をキープ!! その勢いはポイント数からも感じとれるだろう。戦狼シリーズといえば、昨年末から他シリーズのトップ争いを横目で眺めていた感がある。この逆襲はいつまで続くのか、興味深い。

その他、上位陣や累計50は変動なし、「RB戦狼」が5位から6位に、真サムと「わくわく7」が入れ替わってそれぞれ8位、9位となった。注目したいのは今月初登場10位、初のバラエティ「KOF'96 ネオジオコレクション」の影響によりKOFシリーズの票が多少なりとも伸びることも予想される。

先月10位だった「風雲STB」が先月の倍近いポイント

先月見事トップをゲットした「RB戦狼SP」が、予想通り今月も首位をキープ!! その勢いはポイント数からも感じとれるだろう。戦狼シリーズといえば、昨年末から他シリーズのトップ争いを横目で眺めていた感がある。この逆襲はいつまで続くのか、興味深い。

その他、上位陣や累計50は変動なし、「RB戦狼」が5位から6位に、真サムと「わくわく7」が入れ替わってそれぞれ8位、9位となった。注目したいのは今月初登場10位、初のバラエティ「KOF'96 ネオジオコレクション」の影響によりKOFシリーズの票が多少なりとも伸びることも予想される。

先月10位だった「風雲STB」が先月の倍近いポイント

## 今月のソフト人気ベスト10

順位 (前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位 ( <i>u</i> )	リアルバウト 餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘 アクション	288P
2位 ( <i>u</i> )	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK	格闘 アクション	186P
3位 ( <i>u</i> )	ザ・キング・オブ・ ファイターズ '96	SNK	格闘 アクション	173P
4位 ( <i>u</i> )	ザ・キング・オブ・ ファイターズ '95	SNK	格闘 アクション	145P
5位 ( <i>u</i> )	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘 アクション	109P
6位 (5)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘 アクション	89P
7位 (10)	風雲スーパー タッグバトル	SNK	格闘 アクション	84P
8位 (8)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘 アクション	75P
9位 (8)	わくわく7	サンソフト	格闘 アクション	53P
10位 (-)	KOF'96 NEOGEO Collection	SNK	バラエティ	49P

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加算し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

### 今月の読者の一言

●ワースト順位もやって欲しい。ムズ過ぎて全然クリアできないとか、買っただけでやめたとか思っています。

下山肇さん (岡山県)

＜発売先＞

〒112 東京都文京区水道  
2-13-12 SKビル2F  
株式会社 分室  
ネオジオフリーク編集部  
ソフト人気ベスト10係

## 累計ソフト人気ベスト50

順位 (前回)	タイトル	ポイント	順位 (前回)	タイトル	ポイント	順位 (前回)	タイトル	ポイント	順位 (前回)	タイトル	ポイント
1位 (1)	ザ・キング・オブ・ ファイターズ '95	4,463P	12位 (12)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	774P	25位 (25)	ステークスウィナー	248P	38位 (38)	ファイターズ ヒストリーダイナマイト	70P
2位 (2)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	3,168P	13位 (18)	リアルバウト餓狼伝説 スペシャル	650P	26位 (27)	わくわく7	245P	39位 (38)	ビッグトゥーナメント ゴルフ	69P
3位 (3)	ザ・キング・オブ・ ファイターズ '96	3,082P	14位 (13)	バルスター	606P	27位 (26)	ギャラクシーファイト	218P	40位 (40)	餓狼伝説	62P
4位 (4)	リアルバウト餓狼伝説	2,767P	15位 (14)	龍虎の拳 2	485P	28位 (28)	アイドル麻雀 ファイナルロマンズ 2	199P	41位 (41)	龍虎の拳	58P
5位 (5)	真サムライスピリッツ	2,223P	16位 (15)	ワールドヒーローズ バーフェクト	422P	29位 (29)	ソニックウイングス 2	168P	42位 (42)	ダブルドラゴン	53P
6位 (6)	ザ・キング・オブ・ ファイターズ '94	1,603P	17位 (16)	メタルスラッグ	397P	30位 (30)	超人学園ゴウカイザー	167P	43位 (42)	ADKワールド	51P
7位 (7)	サムライスピリッツ 天草降臨	1,233P	18位 (17)	NINJA MASTER'S	385P	31位 (33)	BREAKERS	162P	44位 (-)	KOF'96 NEOGEO Collection	49P
8位 (8)	餓狼伝説スペシャル	1,215P	19位 (23)	風雲 スーパータッグバトル	356P	32位 (31)	神風拳	129P	45位 (44)	ワールドヒーローズ 2 JET	44P
9位 (9)	餓狼伝説 3	1,185P	20位 (19)	パズルボブル	354P	33位 (32)	ステークスウィナー 2	119P	46位 (46)	ASO II	42P
10位 (10)	サムライスピリッツ	859P	21位 (20)	ソニックウイングス 3	329P	34位 (34)	風雲黙示録	86P	47位 (45)	ラストリゾート	40P
11位 (11)	天外魔境真伝	799P	22位 (21)	マジカルドロップ 2	324P	35位 (35)	ワールドヒーローズ 2	73P	48位 (-)	NEO ドリフトアウト	38P
			23位 (22)	ビューポイント	285P	36位 (36)	トップハンター	72P	49位 (47)	ラギ	38P
			24位 (24)	餓狼伝説 2	265P	37位 (37)	クロススワード II	71P	50位 (48)	ニンジャコマンドー	37P



# コンシューマーハイスコアコーナー

## CLUB HOUSE/HI-SCORE

# クラブ・ハウスコア

### 第3回・ハウスコア ポイントランキング発表!!

#### 目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの 熱い戦いの夏

第2回の発表からさらに半年が経過して、第3回ポイントランキングの発表です。栄誉ある第1位に輝いたのは、これで2連覇を達成したM.Y.剣魂さん!! 今回から集計を開始した天草隆隆で10キャラものスコアを獲得したのが決めの手となりました。次回から、またポイントをクリックして集計します。よろしくお願ひします!

そして、ついに「R」鋭狼伝説S.A.の集計を開始しました。発表は7月号から。EXキャラは、キャラ名のごとくに明記するようにお願ひします。

今月のスコア達成者は以下の方々です。  
●ふ・ようちゅ♡(鹿児島県)  
●M.Y.剣魂(千葉県)  
●G・T・H(北海道)

#### 今月の ハイスコアラー攻略法 高得点の道

##### バルスター

最終ステージまでノミミスで進め、ラスボスと相打ち。1回の相打ちで15万点稼げます。26回成功しました。4機タコミスがあったため、4回(60万)落ちです。ボスはため撃ちを13回当て

ると死ぬので、ため撃ちをいっつ撃つかをパターン化するといひです。  
最後は、弾が画面内に残っていた時にもボスの点数が15万点になっているので、ここで最後の一発を撃つてしまひましょう。

撃つたらずに、画面に残っている弾にぶつかって残機をつぶしなすよう。  
●M.O.愛知県

#### サムランソビッツ天草隆隆 (シャルロット)

ジャンプ強斬りしやがみ強斬りの連続技を繰り返す。4、5人目からは相手の防御力が上がるので、タイム短縮のために、本目のシメに怒り爆発が一閃を使つてしまひます。天草以降の敵はレベル1とは思えないほど強い。天草のジャンプ、新紅郎の強りや足払いなど、反撃できずチャンスは受す。「完勝する」心算でプレイするといひ、要は、何度もプレイを重ねる。もちろん、一本目のスター直後自決も忘れずに。  
●G・T・H(北海道)

#### サムランソビッツ天草隆隆 (服部半蔵)

一本目ですぐに自決する。そして2本目からは、ジャンプ強斬りしやがみ中斬りしやせんセル弱爆炎龍(M.A.X)版1昇り強斬りの連続技を決める。そのあとは、相手や落ちてきたところにしやがみ

中斬りしやせんセル弱爆炎龍(M.A.X)版1昇り強斬りを相手や死ぬまで入れ続ける。このパターンは全キャラ共通。ナコルには爆炎龍のあとに昇り強斬りが当たりにくいので、それを頭に入れておきつつ、間違ってはダメ。また、十兵衛は他のキャラよりもガードがカタいので、ワンチャンスを逃さないようにしていこう。  
●M.Y.剣魂・千葉県

#### 神風拳 (チチ・ネネ)

とんでパンチが、威力が低く得点3千500点と高めのなので、これを主に使つていく。わざと一本落ちて得点を稼ぐのも忘れないようにする。

チチ・ネネはリーチが短い。ため、ソレ目タイム倒しの5万点ボナスが少々取りづらい。だから、連続ガードでフル活用し、最後まであきらめないで闘うのが大切ですね。  
●T.O.M.O.Y.A・神奈川県

#### ニジヤマスス (サスケ)

ジャンプ強斬りしやがみ強斬りしやせんセル飛翔月2回で相手は気絶する。飛翔月を撃たせあと反撃を受けてうな感じにするが、思つたより間合いが開くので、(遅め)ジャンプするのがポイント。逆に相手の反撃が空振りしたところに跳び込むことができれば、

●S.A.S・愛知県

### 第3回「クラブ・ハウスコア」 ポイントランキング!

1位 M.Y.剣魂(千葉県)740Pts.  
●とにかく、1つのゲームを死ぬ気でやりこむこと。  
家庭用が出てからじゃ遅いので、ゲーセンに出た時からすぐにやりこむことが大事です。

2位 ふ・ようちゅ♡(鹿児島県)715Pts.  
●1位にねれなくてくやしい〜!  
この次こそ、必ず1位になつてやる!!

3位 KM☆GM(宮崎県)610Pts.  
※不在のためコメントをいただけませんして。ご了承ください。

次点 TOMOYA(長野県)480Pts.

## ハイスコア募集要項

- 1人コンテニューによる点数。クリアしなくても可。またはクリアにかつた時間集計とします。乱入は無効。
- ハードはN.E.O・G.E.O・N.E.O・G.E.O・C.D.Z.のいずれでもOKです。
- ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記して下さい。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。
- ①ゲームタイトル(とハード)
- ②スコア
- ③キャラクタ1名
- ④リンク
- ⑤面数(何人目までいったか)
- ⑥あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
- ⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、Eメール
- ⑧申請スコアの証拠として、キャラクタ1名とそのスコアが同一画面にあるV.T.R.または写真(周封して下さい。ゲーム名の下に「印がある」場合は、V.T.R.のみ集計いたします。
- ⑨画像のひびいもの、オフショット画面やゲーム内容の録画
- ⑩「クラブ・ハウスコア」係

\*ポイントはスコアの順位などに応じて、編集部で集計しています。  
\*集計期間や発送のタイミングにより、粗品の到着が遅れしてしまう場合があります。あらかじめご了承下さい。

# ▶クラブ・ハウススコア

## KOF'96

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ (鉄狼チーム)	SAS・愛知県	1,186,700	ALL
チームエディット (CD) ちづる、香澄、舞	SAS・愛知県	1,523,600	ALL
チームエディット (カセット) テリー、アンディ、大門	USP・千葉県	1,008,400	ALL
サバイバーモード (スコア) テリー、ボガード	YFC・岡山県	906,600	ALL
サバイバーモード (タイム) レオナ	レオナ偏愛R・S-D・I・東京都	4'26'32	ALL

## ニンジャマスターズ

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
菊丸	SAS・愛知県	2'36'43	ALL
天和	M・Y・剣魂・千葉県	2'54'08	ALL
カumi	YAZ・東京都	2'54'81	ALL
サスケ	SAS・愛知県	2'36'02	ALL
ナツメ	TOMOYA・神奈川県	3'31'45	ALL
猪	橘ウキョー・長野県	4'06'22	ALL
霞	SAS・愛知県	4'15'52	ALL
雲仙	SAS・愛知県	4'21'20	ALL
鳳凰	秋眸・山形県	4'26'44	ALL
ゴエモン	SAS・愛知県	4'28'52	ALL
信長	SAS・愛知県	5'37'64	ALL
雷牙	SAS・愛知県	5'48'84	ALL

## 神風拳

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ルシファー	TOMOYA・神奈川県	1,637,500	ALL
スナノオ	IO・KEY・東京都	1,617,000	ALL
素天	IO・KEY・東京都	1,752,000	9人目
孫悟空	IO・KEY・東京都	1,585,000	11人目
シーナ	IO・KEY・東京都	1,549,600	11人目
イグレット	IO・KEY・東京都	1,548,200	ALL
チチ・ネ	IO・KEY・東京都	1,530,600	ALL
イーリス	IO・KEY・東京都	1,497,600	ALL
弁財天	IO・KEY・東京都	1,491,000	ALL
ベヒモス	YAZ・東京都	1,462,000	ALL
酒天童子	TOMOYA・神奈川県	1,351,200	11人目

## ART OF FIGHTING龍虎の拳 外伝

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
ワイラー	MaK・千葉県	2'03'44	ALL
シンクレア	橘ウキョー・長野県	2'15'27	ALL
不破 刃	FAG・群馬県	2'21'90	ALL
レニィ・クレストン	橘ウキョー・長野県	2'29'20	ALL
リョウ・サカザキ	弟子騎士 鷲・神奈川県	2'54'11	ALL
ロバート・ガルシア	橘ウキョー・長野県	3'07'43	ALL
王 覚山	MaK・千葉県	3'19'06	ALL
ロディ・パーツ	M・Y・剣魂・千葉県	3'32'27	ALL
藤堂香澄	M・Y・剣魂・千葉県	3'38'00	ALL
カーマン・コール	橘ウキョー・長野県	5'18'35	ALL

## 天外魔境真伝

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
八雲	KM☆GM・宮崎県	28,351,200	12人目
戦国祀丸	KM☆GM・宮崎県	21,871,300	12人目
ジャライ	KM☆GM・宮崎県	20,195,800	12人目
極楽太郎	KM☆GM・宮崎県	20,035,900	12人目
絹	KM☆GM・宮崎県	16,700,300	12人目
カブキ団十郎	TOMOYA・長野県	16,106,100	10人目
綱手	KM☆GM・宮崎県	15,665,000	12人目
大蛇丸	KM☆GM・宮崎県	15,918,900	12人目

## バルスター

プレイヤー	スコア	備考
M・O・愛知県	5,091,210	ALL

## サムライスピリッツ 天草降臨

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
天草四郎時貞	G・T・H・北海道	2'49'27	ALL
橘右京	G・T・H・北海道	2'50'85	ALL
服部半蔵	M・Y・剣魂・千葉県	2'54'67	ALL
ガルフォード	M・Y・剣魂・千葉県	3'08'25	ALL
覇王丸	Y・K・千葉県	3'08'56	ALL
タムタム	M・Y・剣魂・千葉県	3'09'80	ALL
柳生十兵衛	M・Y・剣魂・千葉県	3'11'66	ALL
風間蒼月	M・Y・剣魂・千葉県	3'19'63	ALL
シャロロット	G・T・H・北海道	3'23'53	ALL
風間幻月	M・Y・剣魂・千葉県	3'23'94	ALL
首斬り破沙羅	G・T・H・北海道	3'25'38	ALL
ナコルル	M・Y・剣魂・千葉県	3'37'36	ALL
千両狂死郎	M・Y・剣魂・千葉県	3'41'25	ALL
リムルル	M・Y・剣魂・千葉県	3'48'54	ALL
緋雨閑丸	G・T・H・北海道	3'49'37	ALL
牙神幻十郎	M・Y・剣魂・千葉県	4'21'61	ALL

## リアルバウト餓狼伝説

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ブルー・マリ	極限流・新潟県	2,443,100	ALL
ギース・ハワード	極限流・新潟県	2,399,800	ALL
キム・カッファン	ワッチョビー・栃木県	2,380,000	ALL
不知火舞	G・T・H・北海道	2,378,600	ALL
ジョー・ヒガシ	IO・KEY・東京都	2,357,100	ALL
山崎竜二	ワッチョビー・栃木県	2,356,600	ALL
ダック・キング	SAS・愛知県	2,280,800	ALL
フランコ・パッシュ	ワイゾン・奈良県	2,274,200	ALL
秦崇秀	G・T・H・北海道	2,337,700	ALL
秦崇雷	G・T・H・北海道	2,230,300	ALL
アンディ・ボガード	G・T・H・北海道	2,137,500	ALL
ビリー・カーン	G・T・H・北海道	2,129,100	ALL
テリー・ボガード	G・T・H・北海道	2,106,200	ALL
ホンフウ	SAS・愛知県	2,054,700	ALL
望月双角	M・Y・剣魂・千葉県	2,053,700	ALL
ボブ・ウィルソン	???・鳥取県	1,917,200	ALL

## サムライスピリッツ 新紅郎無双剣

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
牙神幻十郎 (羅刹)	ん・ようちゅ・鹿児島県	3,676,800	ALL
ガルフォード (修羅)	M・Y・剣魂・千葉県	3,644,800	ALL
リムルル (修羅)	M・Y・剣魂・千葉県	3,642,200	ALL
牙神幻十郎 (修羅)	ん・ようちゅ・鹿児島県	3,600,600	ALL
服部半蔵 (修羅)	M・Y・剣魂・千葉県	3,518,500	ALL
ガルフォード (羅刹)	M・Y・剣魂・千葉県	3,469,100	ALL
服部半蔵 (羅刹)	M・Y・剣魂・千葉県	3,445,400	ALL
ナコルル (修羅)	M・Y・剣魂・千葉県	3,429,600	ALL
千両狂死郎 (修羅)	M・Y・剣魂・千葉県	3,302,300	ALL
千両狂死郎 (羅刹)	M・Y・剣魂・千葉県	3,252,300	ALL
ナコルル (羅刹)	M・Y・剣魂・千葉県	3,214,100	ALL
リムルル (羅刹)	M・Y・剣魂・千葉県	3,209,100	ALL
覇王丸 (修羅)	M・Y・剣魂・千葉県	3,177,800	12人目
覇王丸 (羅刹)	M・Y・剣魂・千葉県	3,129,700	12人目
首斬り破沙羅 (羅刹)	M・Y・剣魂・千葉県	3,123,000	ALL
花隠院鶴雄 (羅刹)	M・Y・剣魂・千葉県	3,083,500	ALL
首斬り破沙羅 (修羅)	M・Y・剣魂・千葉県	2,983,500	ALL
橘右京 (修羅)	Y・K・千葉県	2,945,900	ALL
緋雨閑丸 (修羅)	M・Y・剣魂・千葉県	2,863,000	ALL
橘右京 (羅刹)	ん・ようちゅ・鹿児島県	2,807,400	ALL
緋雨閑丸 (羅刹)	ん・ようちゅ・鹿児島県	2,723,100	ALL
天草四郎時貞 (羅刹)	ん・ようちゅ・鹿児島県	2,552,000	ALL
天草四郎時貞 (修羅)	ん・ようちゅ・鹿児島県	2,463,300	11人目
花隠院鶴雄 (修羅)	M・Y・剣魂・千葉県	2,416,300	ALL



# 格ゲー 熟

CSNK SNK1996/ADK1993

## 第2回 (全3回)

### 『必殺技を出そう』

メイン講師: ジェイケイ

前号から始まったジェイケイをメイン講師に据えた新コーナー『NF格ゲー塾』も早や2回目。実はさりげなく『モリスケの格ゲー講座』よりも、さらに初心者向けに解説しているの、今からこの世界に飛び込もうとしている人には是非読んで欲しいコーナーだ!!

#### 2回目のテーマは 必殺技を出そう

先月号で予告した通り、今回は必殺技の出し方について解説していくことにしよう。

#### 基本だね ↓↑↔& ←→↖↗系

まず↓↑だが、とりあえずレバーをグルッと回せば出せるはず。失敗する因として、レバーが↑まで入ってしまつてジャンプしてしまうこと、↓から直接↑に入れてしまつて止める、レバーを外側に押しつける(または↑を意識して入れる)、以上2点に注意すれば大丈夫。

↑↑↑↑↑も↓↑↑↑と同じ

#### 慣れれば 意外と簡単 ↓タメ↑系

出せないという人が意外にいるのがコレ。難しいところは特になく、下方向にしばらく入れ続けただと、↑と同時にボタンを押せばいいだけ。

要領でグルッと回せばOK、↑から入力を開始することだけ意識すれば問題ないはず。



↑↑は飛び道具、↑↑↑は突進技が出せることが多いのだ。



タメ系のコマンドは、無敵対空技や突進技などが多い

ボイン↑は↑に入れたあと、ボタンを押すのが遅れるとジャンプしてしまうので、必ず同時にボタンを押すよう心掛けること。↑タメ↑も同様だが、ジャンプしないぶん多少ボタンが遅れても大丈夫。タメる際のレバー方向は、↓タメなら↓、↑タメなら↑、↖の3つの方向ならどれでもOK、というのが一般的。共通している↑に入れば、両方のタメを同時にすることができ、必殺技を出す時のレバーだが、↓タメのあとは、↑、↑のいずれかに入ればOKな技が多い。↑タメ↑でも出せるので、↑タメを維持したまま出すことができるのだ。ただし、きつちり↑に入れないと出せない技もあるので注意(舞の囃子の舞など)。

↑タメは↑or↑で発射可能。ごくまれに↑も出せる技があり「HDジャンのバルロゼ」↓タメ↓で↓タメを維持したまま発射できる。

#### 初心者にとつては鬼門? ↓↖↗系

対空技は↑↑コマンドが中心。必ずマスタースペル!



このコマンドは入力方法がいくつか存在するので、やりやすいのを選んでくらは、オススメは、↑↖↗という入力方法。↑に入れたあとレバーを↖に引く張り、そのまま↓まで持っていく感じだ。レバーを下方向に引く張ったままにすること、↓で止めるようにすることに気を付ければバツリ出せるはず。NF副編のまこちゃんが使っているのは、↑↖↗、↑↖↗といった、レバーを回すコマンドの方がやりやすい入力方向の入力方法だ。↑に入れたあと、↑からグルッと回して↑で止めれば完成だ。↑↖↗という入力方法もある。前号歩いてから↑↑↑↑を入力する感じだ。

※記事中のコマンド類は、キャラが右を向いている時のものです。

講師：モリスケ

今にはじまったこ  
とではありません  
が、ダック・キン

パイラルがうまく出せません。  
うまい人は立ち状態からでも出せるのに…。

出し方のコツや狙いどころ  
などを教えてください！

●PN／○太郎（岡山県）

**A** イクスバールは、立ち状態からいきなり出せません。コマンド、とうしてもジャンプしてまたためこめて、一度ジャンプしてから着地の瞬間にコマンド入力が終わるようにしてみよう。コマンドが正確に力いてあれば、しつこくゲットできるはず。

自由に出せるようになったら、レバーを上方に入れててもジャンプしない攻撃フェイント・地や相手の攻撃をかわすのに役に立つ。

また、最終奥義として、特殊の「+A」を空振りキャンセルしてゲットする法もある。素早いコマンド入力が必要なので「ズズ」のようにね。

A

まず最初に言っておきますが、プレイクスバイラルはからいきなりは出せません。コマンド上、どうしなすべしというため一度ジャンプしてからコマンド入力する瞬間にコマンド入力できるようにしよう。

かな〜り難しくなってきたぞ  
↓✓←✓→系

このように、出しにくいコマンドは2つに分けたり、自分の入力しやすいコマンドに置き換える、といった工夫を

超必殺技系の、ちよつと難

めのコマンド入力。できない人も多いと思うが、↓✓←入力したあと✓→という感

2つに分けて考えると結構簡単だったりするのだ。

また、**1 ↓ の解説を** はなめ わかる通り、レバーを一定

順番で入力しさえすれば、

でも、必要打を出すことか  
る。✓→は、←✓↓↘→と

→でも出さてしまふぞ。

た、 $\downarrow \rightarrow \searrow$ といった特殊な

↓などと考えれば入力し  
やすいだろう。



DE

U R

5 F



A screenshot from the video game Super Smash Bros. Brawl. The scene depicts a character being launched into the air by a large, bright explosion. The character is in mid-air, with a large, bright explosion behind them. The background shows a rocky, outdoor environment. In the bottom left corner, there is a 'CREDITS' bar with the number '3'. In the bottom right corner, there is a 'HPower' bar and a 'CREDITS' bar with the number '3'.

RB餓狼SPでは少ないコマンド。ボブとダックぐらいだ

空中振り向きに後ろジャンプCを合わせられても…



レバー右方向で空中ガード可能。偶然  
そうなることが多い

また、ジャンプから（B）は、昇りで出しても着地まで攻撃が Continuing で行けるので、空中で戦って強い、ローレンスのジャンプ（B）の（例外）！ 近い間合いで立てると投げられやすいが、速めから先端を当てておくと、投げは防げる。接近手段として役に立つぞ。通常ジャンプの利点は、空中で振り回せること、と、一回以上投げ出せること。

最後にうつつ、2 段ジャンプも示してるぞ。2 段ジャンプも示してるぞ。R B 狼娘 P には存在せず、他のネオオグマでも、無沙汰してるが、前ジャンプより垂直ジャンプで対空技がかわしたり、バックジャンプより前ジャンプで奇襲したり、相手を翻弄することができ、楽しげなジャンプなのだ。

要は、 $\rightarrow$  $\times$ 2回なのだから、アセつて入力しよとするとジャンプしたし、 $\rightarrow$ が抜けてしまったりするので、確実に止めるように心がけることにキチンと回すにすること  
攻略スタッフのゆーち曰く「 $\rightarrow$ 」の3方向にしか入れないのだから、レバーを料め下方向の4分の1の外には入れないよう意識する」のがコツらしい。他のコマンドも、同じ要領で意識していたら、という話だ。

R/C競翔機Pには、通常ジャ  
ンプの他に小ジャンプが存在  
する。どちらも、ダックウ  
ィン中にジャンプすることで移動  
距離が長くなるぞ。

小ジャンプの特徴は、高度  
が低くて滞空時間が短いこと。  
相手の大振りの地上技をかわ  
すことができる。連続にジャ  
ンプで攻めからの硬直にジャ  
ンプすることも多い。さらに、素  
早いぶん対空技で落とされに  
くいという利点がある。

きと組み合わせて、相手が動かしな  
まに、空中振り向き後  
でも空中ガードは可能。レバ  
一方向は常に固定した、あと、  
空中振りを向きと逆方向の小し  
け飛躍時に滞空時間が長くな  
るぞ。本当に少し少ないのあ  
り意欲的な必要はないのだ。

小ジャンプ以外では、舞の  
み使える角飛びがある。こ  
のあたりに空中振り向きでき  
るので、追い詰められている  
時に空中振り向きと空中振  
で攻撃や、逆に相手をも画面外

最近の格闘ゲームには、ジャンプにも色々と種類がある。今回はそのへんについて触れ

**得**  
システム活用編  
〔各種ジャンプ〕

講師: ジェイケイ





世にも不思議な  
ゲーム画面

by 鷹っぴー



何か一点でクリアしてるんですけど…。

RB 餓狼SPネタ。やり方は簡単。一度ギースのところメモリーカードにデータをセーブ。ギースをロードして何もせずに負けるだけでOK。



何かユリのお尻を触ってるんですけど…。

ユリの燕翼（ヒップアタック）にジョンの挑発を合わせた写真。ジョンは嬉しそうにしているんだけど、ユリは超嫌がっています。（提供ゆーち）



やりはじめた頃はSABが全然出なくて、非常に困った記憶が…

連続技レッスン

ゲームは先月に引き続きR  
B 餓狼SP。今回はパンチ連  
打の限界ヒット数を増やす、  
特殊な入力方法を紹介しよう。

(ジェイケイ)

まずは相手の近くでタッシュ、レバーを下に入れると同時にAボタンを押す（近距離立ちパンチが出る）。そして、そのまま立ちorしゃがみパンチにつないでみよう。なぜか、この2発目が前にすべりながら出るようになるのだ。

すべる距離は一定ではなく、レバーを↓に入れてからボタンを押すまでの間隔によって左右される。レバーと同時にボタンを押すようにすると、より長い距離をすべってくれるようだ。ちなみに、レバー

伝説の10割!!

今回の10割は、全キャラに  
気絶連続技が存在するという  
凄まじいゲーム、「WH2」  
から2つほど紹介しよう。

(ジェイケイ)

●近距離立ち弱パンチ  
A、A↓近距離立ち弱  
パンチ、A、A…  
ドラゴンの連続技。連続で

と出せるコン

で止めると、スキが小さいく  
せに相手のけ反る時間は長  
い。というわけで、前に歩い

離弱パンチに

つなぐことができるのだ。以降繰り返して気絶orKOだ。似たような連続技が、半蔵

(先) フウマ(3)

しゃがみ弱Pから近距離立ち強Pが  
つながって…



●ジャンプ強キック  
しゃがみ弱パンチ  
距離立ち強パンチ  
距離立ち強パンチ

発→3発→J・カーン(かずに。3発→+弱K→発→+強K)、C・キツ(一瞬だけ歩く。3発→3→4発)でも可能。

噂のダッシュ中↓+A。これ自体は普通なのだが…



●ジャンプC攻撃↓  
(ダッシュして)立ち

という連続技が可能（ハチが増えただけだが。テープ以外でも、連打の利く立パンチを持つているキカラから利用できる。大体、通常よりも一発多く入れることができるぞ。



マキシマムの気絶連続技  
もう一回決めるとKO。

このように、弱攻撃→強攻撃や、強攻撃→強攻撃が平気でつながってしまうのも「H2」の特徴。キャラによっては、ジャンプ強攻撃→強攻撃×3なんてのもつながる

さらに遠距離立ち強りまで連続技  
大振りに見えるんだけどね

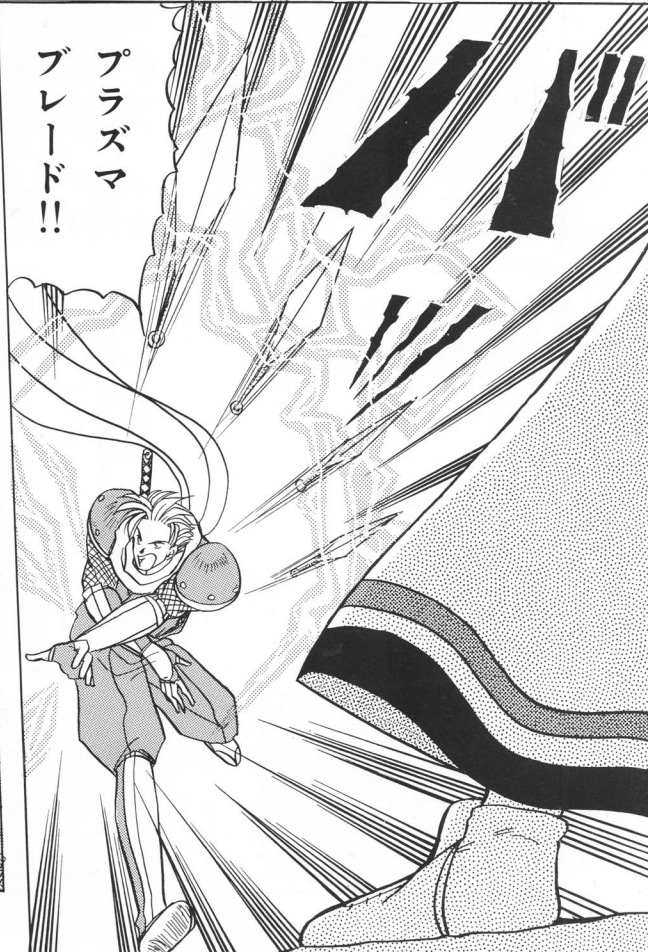
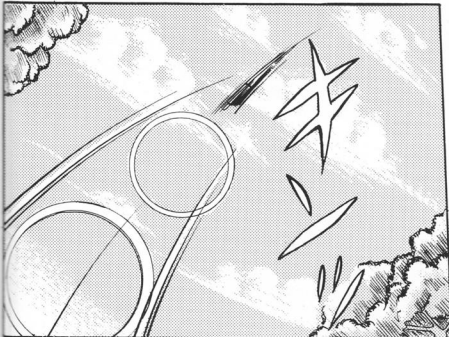
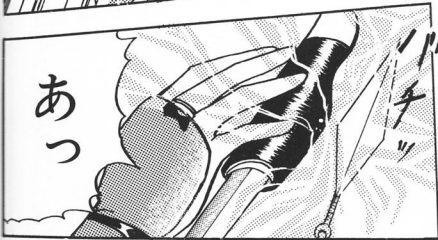




サムライスピリッツ  
カンドリーロード

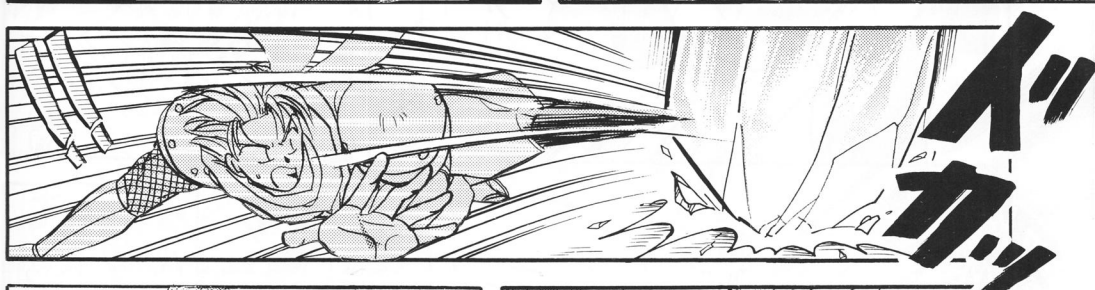
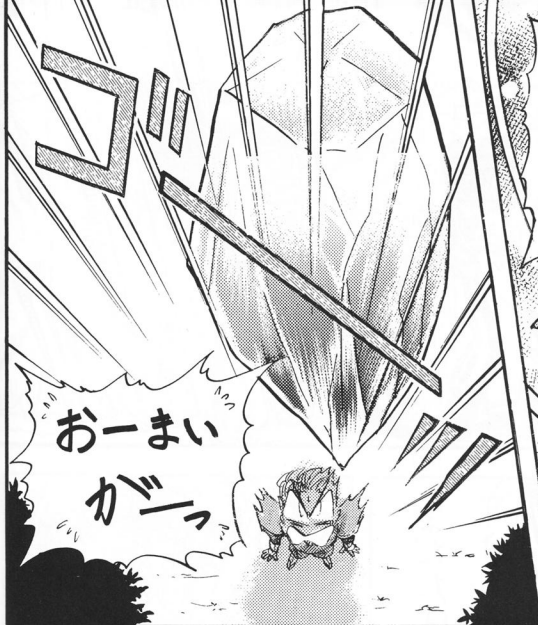
# 雪 伝

Presented by 島津わか









先日やっと、やっと「天草降臨」のロムを手に入れました♡ しかーし、プレイする時間が……。しくしく（わか乃）



つづく









# 読者 通信欄

# パオパオカフェへ ようこそ!

## 大自然のおしおき

この『大自然のおしおき』は、NFへの意見や要望、そして日常のできごとなど、さまざまなおたよりを受けつけてます。ねっ、ママハハ♡

やてしまいましたね!!  
またもやギース復活!!

絶対じゃないと思っていました。RF競狼伝説SPギースが出てくるなんて、しかしてうれしんですよ。

KOF'96に彼が出場した時は「KOFと競狼は違う世界の話」という理由がありました。今回はどうでしょう。ギースの足元には青白い炎が揺らめき、まるで亡霊のようです。「今回のギースは亡霊ですのよ。」と終わらせることができるでしょうか。また大きな議論が起るような気がします。

●PNJJJ(東京都)

編…ぶぶ。「あれは悪夢で編です。(bySNG宣伝部)」が正解です。ま、似たような

ものだけね。

意外にも今のところこの件に関する論争はナシに等しいです。みんな彼の復活を歓迎してるのね、きつ♡

ライブツアーin大阪  
いつてきました!!

ライブツアーでの私のお目当てはサムスピの最新情報64でも出るんですよ! 武士道伝は実際にプレイできてとても満足。はやく家でやりたいです!

声優さんたちの歌やトーク、コスプレ&ゲーム大会を一通り見て、帰る前にNFのブースでお買い物! 探していたバックナンバーがあったので、迷わずにET! ラッキー。庵ポスターにつられてバズルも買ってしまった(笑)。

とにかく内容もありたくさんで、楽しめた一日でした。名古屋にもいくつもりです。

定期的にこういつたイベントをどんどんやって欲しいです。NFのゲームマスターさんたちも参加するゲーム大会なんてどうでしょう? もつとくNFも2周年です!、ぜひ!!

●PN/れおるん(京都府)

編…そう、NFも通販商品引つけて出店したのだ! 買ってくれたみなさん、ありがと♡

一人で何役もこなす声優さんの歌、よかったですね。ゲームも新作が体験できた。それにナント、大阪にはあの声優の野中政宏さんが、おおびで変装(コスプレ)がないようにして遊びにきたのだ。

みんな愛していたか? NFもなんかイベントや

●PN/風とつや(大阪府)

馬よ、馬!! バオオの長い歴史(笑)の中でも、馬が載ったのは初めてじゃない? やめた! 馬ゲーマーが愛する、何げにお気に入り。



●PN/クララユキ(北海道)

舞や! 個人にはPの音響さんがお気に入りです。炎まで青いのがいいよ。



●PN/はるCHAN(岡山県)

いやん、も量産です!! 編集部でも大ウケ。やっぱりPは元やつてもいいっ! みなさんフイしてくれよ!! 楽しいよ!



●PN/さくら(埼玉県)

やっぱり兄貴は太陽が似合う! 「ALL RIGHT!」がカッコイイのね! この兄弟ってホント大好きです。何げにリボンが可愛いよん♡

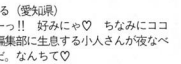
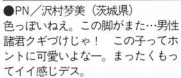
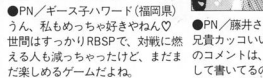
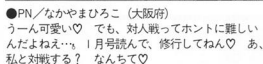
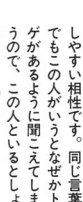
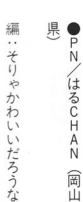
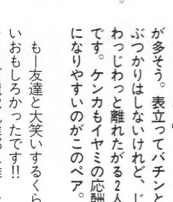
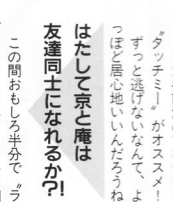
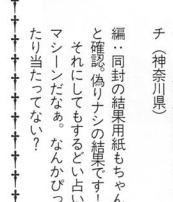
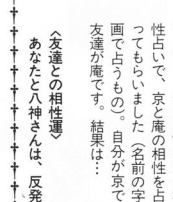
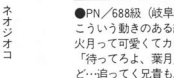
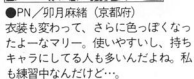


## パオパオ賞



★PN/白雪月花(滋賀県)  
ものこっつー可愛いじゃん♡ 幸せそーでヨイですねえ。カッコいい兄貴たちに囲まれて、葉月ちゃんうらやましい! 末っ子っていいよね。

**オープンテラス** どうしても天草に勝てない友人Mは、もはや彼を「あまクソ」と呼んで倒してねん♡ あと全国280万人の天草ファンの襲撃に備えて、体も鍛えといてねん♡ (編)













「今月の隣人愛」は、ネオジオのおかしな遊び方や、自分勝手な考え方、そして替え歌など、不条理な笑いに満ちたネタを募集しています。

『デジマン』のロデデ！  
その名も「ヤガマン」!!

あれは誰だ 誰だ 誰だ  
あはは八神 八神庵 八神庵  
負けず嫌いの名を受けて  
彼を捨てて闘う八神  
三段笑いは超音波！  
八神イヤーは地獄耳！  
八稚女ジェットで空を飛び！  
いおりんらみは怪力無双！  
オロチの力 身につけた  
ダークなヒーロー  
八神庵 八神庵

●PN/素手シザーマン (新  
温理)

編「庵を、あん」と読ませて  
字数を合わせたテクがに  
い！  
「彼女を捨てて、つてある  
けど、本当は逆だつたりして  
!!」

ブラックアテナの歌う  
「My LOVE」!!

ハーファンツの男の子  
彼の名前はシイクスウ  
生まれは中国なのに  
関西弁なの  
肉まん一口で食べるのはすこ  
いけど  
彼は本当のこと  
おしえてあげなや  
ケーンスウ  
なんておめでたい男なの  
ほんとはね  
君はただの友達なのよ  
気づいてはやく!

みんなも「My LOVE」  
の替え歌をもっと作ろう!

★PN/タタタ (茨城県)

編「My LOVE」の替  
え歌ネタつて多いんだね  
ホント。一番多いかも  
それにしてもなかなかフ  
ラツなアテナちゃんねえ  
ケ  
ンちゃんかわいそ

雨毛マクス風毛マクス  
夏のイパント毛マクス

先日、ネオジオリンクを  
買った風の中を歩ながら  
なんとなく替え歌「」を作  
つてしまいました。

雨ニモマケズ 風ニモマケズ  
雪ニモ 夏ノ大イナツトニモ  
マケズ丈夫ナカララモチ  
理性ハナク  
決シテ眠ラズ  
イツモシカニハマツテキル  
ヒト月一ゲーム難題ムツ  
クト少シソフツバ買イ  
アユル技ヲ ジフソフ持チ



●PN/高輪電 (神奈川県)  
CD版出たし、もうプレイした? 柴も何げ  
にイイよーな気がするんですが (笑)。RBS  
って、何げにキャラ数多いなあ...



●近藤陽子さん (東京都)  
しかしウチの近所では稼働中。ゲーセン人  
気では翔と刀龍みたいだけど、編集部ではい  
まだP様、ビエールって呼ばれて返事する人も  
いるし...

無題



●PN/坂崎拓海 (滋賀県)

職場結婚。



●PN/砂河せん (東京都)

下につくって、ママになるって意味なのか? (笑)!! ギース様が許しきれないぜつ。  
でもハバな山崎つてお似合いだなあ。育てられてみたいかも (笑)。



●PN/館川まこ (愛媛県)  
さくらちゃん♡ エクステンジャー、入  
ってるゲーセンじゃなくて寂しいんだよね。  
頑張って探して、プレイしてみてください!



●PN/ジョナサン (北海道)  
大人の女性トリオ。大人同士だと会話もはず  
んだりしないからね、やっぱり。マチュアも  
キングも美歌がウリだから、もめたりして...







ネオジオの魅力を核心に迫るこの「ネオジオの肖像」。あなたからみた「ネオジオの肖像」は、どんな魅力をもっているのでしょうか？

## キャラの動きとセリフ

安定、腰のキレが大切だ。だけどこれ、ゲーセンではちよつぱり取すかしい。だからつと我慢。

でも声や体の動きを無理に我慢すれば頭が痛い。無理にと誰の中を痛みながら走る。ギヤラリが多いとならさらだ。コソフレではなく、実際にキャラになって格闘し。人になてアナイ奴だ。人をこまて変えるキャラの魅力。ネオジオがにきせ。今のところ、その境地のキャラはナコル、アンディ、まに、

## こんな取すかしいネオジオの魅力のひとつ

先日、私は素晴らしいものを見てしまいました。女の子のクセにこんなな本を書くのはよつと恥かしのですが、KOF 96の庵武クラウザーに、庵の逆襲ぎ(投稿)をすつと。すこすこ。目の前にある



●PN/202 (愛知県) そう、実はめつちやカッコイイのだ。だつて息子か天草。(の体) だよ？ めつちや美形やん。モス落としもカッコイイしな。うきゅ。



●PN/天宮寛子 (宮城県) うきゅー、カッコよいのう。年々よくなってマリーちゃん。やっぱり女は別だだよ、投げ！ バックドロップリアルとか、もう♡



●PN/霜月はじめ (熊本県) 強く頼れるいいオトコなんですわ。ホキマに。64も気になるけど、RPG早くつてえー。1回目は覇王丸でプレイが基本ですかね？



●PN/美斗丸 (奈良県) 天に召されるのはまだ早いぞ！ もっと描いて♡ とってもラブリなカッパで、見ていてほのほのするにや。幸せになってね。

## 取調べ室



●PN/あじ・きん(広島県)

## ユリ・独立する



●PN/くれあ蘭須(愛知県)

## 投稿規定

(モノクロイラストの場合)

いつも送ってるけど全然載らないよー！ という人のために、ちよつとだけアドバイス♡ これを守れば、君も常連になれるかもー！？

メなので、これらも要注意  
②必ず黒のペンで描くこと  
色のついた紙は掲載できないの。黒でも鉛筆、ボールペン、薄墨などは絶対不可  
もちろん、グレーのペンで影をつけたたりするのはダメ  
原則として、あくまでもイラスト扱いなので、文字量の多いものは基本的に不可。しかも、細い線は縮小をかけるのとほとんど消えてしまうので、ペンの太さにも気ををつけよう  
③また、トーンの重ね塗りにも要注意！ あんまり濃く塗ってしまつと、つぶれて真っ黒になってしまふのだ  
④「貼る」を貼る場合、ちゃんと押さえるの。しつかり二すつておかないと、着く前にはがれちゃうよ！ なくつてことも多々ある。  
たまくしトーンがはがれるのを心配しな、ビニールを貼る人もいるけど、これもダメ。テカつてしまふのだ  
④イラストがでたら、あとは送るだけ。何枚送つてもいいけど、封筒で送つた方が安全確実  
イラストの裏には、必ず住所氏名(PN)を記入してね。一言コネでも添えてくれると、担当者も喜ぶマッス  
大きいものを送る時は、必ずイラストのサイズより大きい厚紙を同封すること  
……とまあ、以上のことを守れば、大体はOK。あとは腕を磨いて、常連のさしてね♡



●PN / 佐々木かの (新潟県)  
うわ、イラストは、美人でナスパディでめろめろ  
ですね、イトリス様も、いい感じですよ、これ  
からもうしね！



●PN / 横流室かおり (埼玉県)  
編集部では「影」なんて、とばれりマス、カッコよく  
つてイイね、  
「滅」がかなりお気に入り、語られて  
てEDもすね！

からって、なに血が出るほ  
どえぐなくとも！ しかも  
つかんだ瞬間、集中線（青い  
の）が入る、そして投げた時  
のバシッという音！ パツッ  
シッすよ！  
さて、こゝまで書けば、庵  
がクラウザーのこゝをつかん  
でいるのか分るでしょう。  
ということ、次もまた庵  
×クラウザーのネタ。  
今度は庵のD投げをしてみ  
よう！  
今度は、そう！ そこをつ  
かむのよ！ しかもあんなに  
出血して！ クラウザー！  
もしや……！  
いや、もう何いいません。  
だから赤いの着てるのね！  
★PN / MOMONGA (東  
京都)

ネオジオのゲームには、他  
のゲームに比べ圧倒的に美し  
いドット絵があります。  
解像度や色数うんぬんでは  
ない、ドットへの執念が感じ  
られるグラフィックの数々。  
これがネオジオの魅力だと思  
います。  
オスシメの背景は斬サムの  
ナコルスステージ、餓狼3の

たまにはじっくり眺めたい  
ドット絵に注目！



た股間の陰影が、アレの存在  
感をリアルに再現……とて  
てもよいぞ！

編……全篇にわたって説得力が  
ほとんどばつまずね。編集部  
でもゲーム中のボイスはかな  
り基本になってます。色々な  
調べものや、前出のクラウザ  
ーじやないけど、面白画面な  
んかの時、でもね、ボイスか  
けて連続写真を撮る時って大  
変なんだなあ、これがまた!!

●PN / よくくん 神奈川県

私などはすでに、ことある  
度にボイスをかけるクセがつ  
いてしまいました。  
いかがですか？ たまにはじ  
つくりと、ネオジオの絵を眺  
めてみませんか？

崇秀ステージ（様）です。  
ボイスのかけられる家庭用  
なら、楽しめ方もいろいろあ  
ります。  
サムスピシリーズなら当て  
身を成功させた瞬間、餓狼シ  
リーズなら連続技のフィニッ  
シュ時、KOFなら超必殺技  
をヒットさせた時、ボイスを  
かけると、思わず写真に撮り  
たくなるようなワンシーンに  
なります。

崇秀ステージ（様）です。  
ボイスのかけられる家庭用  
なら、楽しめ方もいろいろあ  
ります。

# THE KING OF FIGHTERS'96 ANTHOLOGY COMIC 京VS庵FIGHT! 第2弾

4月下旬発売予定・全巻900円

ほかか乱・大江戸新衛門・アンドウツミ・細川ふみえ・  
結城かをる・石清水うきや・ルガルガメ夫・赤名めい子  
・硝音あや・CAT・鎧良寿・榊亜城・Y勇氣 他

京VS庵FIGHT! 1 好評発売中  
定価●897円(本体854円)

GAME CASSETTE BOOK 定価●2018円  
(本体1922円)

餓狼伝説12・闘神伝 発売中!  
近所書店で



CSNK 1996  
京VS庵FIGHT!より









# 新作ソフト期待度ベスト5

## ユーザーの声

許ぬぞSNK!!! 怒り爆発!!!

何となくまた...(10回):

「武士道烈伝」の発売が5月下旬になっちゃった!!

しかもNCD、SS、PSの3機種同時発売でSNKに裏切られた感じがします。なんかこまでくると本当に発売するのとか心配になって夜も眠れません。

SNKテレフォンサービスの一言。

「すいません!!(開発がまだ

い)

とか。)(3/7現在)

「こまでくすすいませじやすまいことになつて

よな気がしてしまつた!!

たので「RBS」で春休みをすごそうと思ひま

さか「RBS」も延期し

なよねろ。延期したら

なんなりついでです。

●PN/裏五光もときき

かなろ怒ってます。こ

人。だが発売日は、左

もあるとわい。さらに

6月27日(何だかなあ

い)や編集部も参つて

るんす

けどね、実際の話(先

売直前)とかやってる

期が決まったの、印刷

れた次の日(たんだい

でも期待してるから

延期に怒りたくなるん

な。)(3/7現在)

「マジドロIII」楽し

はやくおうちでやり

な。)(3/7現在)

のラバース。でもム

んもバッチリ使える

ムンもバッチリ使え

るんす

## 新作ソフト期待度ベスト5

順位	タイトル	ポイント
1	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	543P
2	マジカルドロップIII	128P
3	QP	68P
4	ネオ・ボンバーマン	35P
5	ゴーストロップ	27P

## こんなゲームあったらいいな

こんなゲームはいかがし

よう。)(3/7現在)

そう、時は20年前。オ

ジャケラと呼ばれるタ

ハイルンにも、若い時

た! タイトルは「KOF

77」。

今をさめく京や庵だ

この頃はチヨチのバ

じゃあ!! クララ、ラ

はまだまらば「オッ

な?」

これなら若キース

ジェフ・ボガードの

られるかも。チン

カッたりして。)

ただ聞はて、該当

キャラがないコト!!

●PN/小笠原志保(宮

20年前か。そうい

えは

「龍虎」って「戦

くら前の話だとな

「龍虎2」では53

●価格はずべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。  
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。  
※ネオジオCDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。  
※(お買い得セット)は、CD-ROMと拡張RAMカートリッジをお求め安い価格で提供するものです。

# 新作ソフト発売予定リスト (3月19日現在)

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
◆MVS						
ネオ・ボンバーマン	ハドソン	アクション	138M	発売日未定	価格未定	100%
ゴーストロップ	データイースト	パズル	82M	発売日未定	価格未定	90%
QP	サクセス	バラエティ	容量未定	発売日未定	価格未定	85%
◆NEO・GEO						
BREAKERS	ビスコ	格闘アクション	210M	3月21日発売予定	29,800円	100%
マジカルドロップIII	データイースト	パズル	174M	4月25日発売予定	29,800円	100%
ゴーストロップ	データイースト	パズル	82M	発売日未定	価格未定	90%
◆NEO・GEOCD/CDZ						
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	394M	3月30日発売予定	6,800円	100%-α
BREAKERS	ビスコ	格闘アクション	210M	4月25日発売予定	6,800円	100%-α
真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	SNK	RPG	容量不明	6月27日発売予定	6,800円	無回答
ゴーストロップ	データイースト	パズル	82M	発売日未定	価格未定	90%-α
◆セガサターン						
メタルスラッグ	SNK	アクションシューティング	-	4月4日発売予定	5,800円	100%
メタルスラッグ(お買い得セット)	SNK	アクションシューティング	-	4月4日発売予定	7,800円	100%
神屋拳	ザウルス	格闘アクション	-	4月4日発売予定	5,800円	100%
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	-	4月25日発売予定	5,800円	80%
わくわく7(お買い得セット)	サンソフト	格闘アクション	-	4月25日発売予定	7,800円	80%
ステークスウィナー2	ザウルス	競馬アクション	-	5月上旬発売予定	5,800円	85%
真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	SNK	RPG	-	6月27日発売予定	6,800円	無回答
マジカルドロップIII ~とれたて増刊号!~	データイースト	パズル	-	6月下旬発売予定	5,800円	100%
◆プレイステーション						
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣(ザ・ベスト)	SNK	格闘アクション	-	3月20日発売予定	2,800円	100%
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(ザ・ベスト)	SNK	格闘アクション	-	3月28日発売予定	2,800円	100%
ステークスウィナー2	ザウルス	競馬アクション	-	5月上旬発売予定	5,800円	85%
真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	SNK	格闘アクション	-	6月27日発売予定	6,800円	無回答
サムライスピリッツ 剣客指南パック	SNK	格闘アクション	-	'97年春発売予定	5,800円	無回答
メタルスラッグ	SNK	アクションシューティング	-	'97年春発売予定	価格未定	無回答
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	-	'97年春発売予定	価格未定	無回答
超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント	格闘アクション	-	'97年春発売予定	5,800円	95%

# 天晴

もう春ですね。なんか暖かくなってポケポケしちゃうけど、花粉症の人はそうもいかないんだよね。まあとりあえず今回の天晴はノーマルバージョンでお送りいたしま〜す♡

## ボブ・ウィルソン



●PN/魚住弟(東京都)  
勝ちボクスのダンスは難しいよ。こっちは本格的に力ボクシングで踊りまスターするしか。

## ナコル&リムル



●PN/ナコル=七海じゅりあ&リムル=江戸川麗子(東京都)  
金と銀のナコリムとは、ゴージャスですね♡派手な巫子さんでいいのかな? まあ2人仲よくお祈りポーズでかわいいからいいか(笑)。



## ゲーニッツ

●PN/新色(長野県)  
若い頃のゲーニッツで、ヤンキーゲーニッツだすて。そこはかとなく威厳が漂って素敵です♡足が切れちゃってるのがちょっと残念。

## ガルフォード&開丸



★PN/ガルフォード=飯龍&開丸=JIN(静岡県)  
開丸君にこめを刺るガルフォードさんをスクープ! ゲーム中では意外と死なないけれど、こやっつくると結構すごいのかも? おもしろ発見というところで天晴賞にキメ!



## 風間蒼月

●PN/あにき(大阪府)  
堂々たる 開丸コッパレ協会 いおりんあにきからの新作は着! そのカラーに個性感じますね♡

## ブルー・マリー



●PN/まいる(新潟県)  
RBSで衣装エッジしたブルーちゃんです♡今度は4色もあるから、コスプレの方もなかなか楽しめそうです♡

## 今月の天晴スポット

前回はお休みだった天晴スポット! 寂しかったといってくれる君、お待ちせ♡今回は、京都府にお住まい

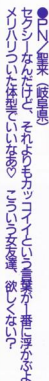
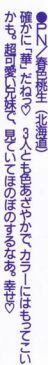
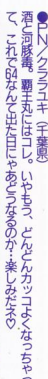
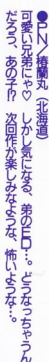
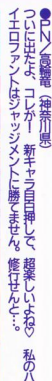


のPN/にやにやさんの作品「KOF'96のデリー・ボガード」を紹介!  
ジャケット・表地:赤のシャツを切っただけ、裏地:カットシャツを切っただけ 襟ボタン:60円×4=240円  
帽子:市販物購入3914円  
おさん:760円  
合計:4914円

制作期間...1週間

テリリーの衣装も微妙に変わってるから大変だね。襟とか、帽子は手作りのがあつたけど、手違いで燃えちゃったらしいの、にしてもオashionについてのおさんが超ラブリ♡あたしもこんなベツト欲しいぞ! それはおいて、ナイスな天晴スポット宛てのおより募集中心! コスプレとパーツの写真と制作費、制作期間などのメモを同封のうえ、天晴係まで♡



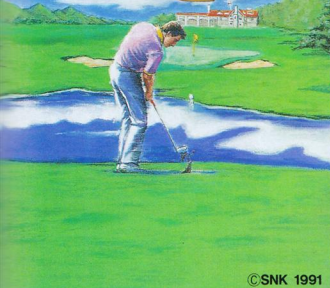








# TOP PLAYER'S GOLF™



©SNK 1991

あの懐かしの  
ゲームを新たな  
気持ちでプレイ!!

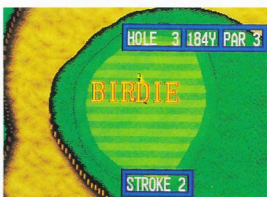
もう一度愛して♡

## トッププレイヤーズゴルフ

オールドゲームの紹介に加えて、そのゲームの「隠し味」ともいえる魅力を追求めていく読者のためのコーナー「もう一度愛して♡」。  
今回は「トッププレイヤーズゴルフ」が披露する「トッププレイヤーズゴルフ」だ!!  
ゴルフゲームでは珍しい対CPU戦もあるぞ。

SNK/アクション/62M  
カセット版: 1991年7月1日発売  
21,000円  
CD版: 1994年9月9日発売  
4,800円

プロ顔負けのテクニクを駆使して、バーディを狙え!!



勝てませんか!?

この「トッププレイヤーズゴルフ」は、拡大・縮小機能を活かし、まるでTV中継を見ながらのようなイメージでプレイできるゴルフゲームだ。2つのコース、4人のキャラクターを選択可能。さらに、プレー中にキャディーさんからホール攻略のアドバイスを受けることもできるので、ゴルフゲーム初心者も安心だ。プレイモードは、ストロークプレイ、マッチプレイなど3タイプ。もちろんシングルタイプに対戦プレイが可能だ。その中でもマッチプレイとナッソフレイではCPUと闘うこともできる。キミは正確このうえないCPUキャラに勝てるかな!?

1人でも2人でも  
充分楽しめる  
ネオジオ初の  
ゴルフゲームだ!!



デビット ふじやま

ショットのタイミングはやや難しい。飛距離はベルカよりも標準値。

いわゆる標準キャラ。ショットのタイミング、飛距離とも標準値。



まさし くらさき

ショットのタイミングは一番難しい。パワーがあり飛距離は長い。



ヒーパー トベルガー

ショットがややゆっくり動くので初心者向き。飛距離は短い。



ジャック スタッドル

●コース画面  
Aボタンを押すことで、コース、グリーンのアップ(芝目つき)、コース全体図と画面が切り替わる。レバーでスクロールさせることも可能だ。まずはここでコースを確認してからティショットするようしよう。

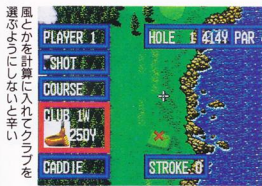


この画面で球を打つ方向やパワーを決めることができる。

●ショット画面  
まずレバーでボールを操作し、ボールを打つ方向を決める。そしてAボタンでゲージカソルを上下に動かして、もう一度Aボタンを押すと、球種と飛距離がゲージの位置で決まるのだ。  
また、ボールを打つ時にレバー上で、落ちてから転がる高いボール、レバー下で飛距離が伸びる低いボールを打ち分けることができる。



コースの全体図や、グリーンの形(芝目)を確認することができる。



●クラブ画面  
使用するクラブを選択する。Aボタンでクラブを変更できる。通常、距離によってクラブは自動的に用意される。しかし、風の向きや速さで飛距離がかなり違ってくるので、クラブは状況によって自分で決めることをお勧めする。

### 画面選択

ここで簡単に基本操作を説明しておこう。レバー、メニューの方向、モード、ボールの選択ができる。次に使うショットは3つ。Aボタンはショット、クラブの選択、また画面を操作することもできる。続いてBボタンではクラブ選択、キャンセル、画面を前に戻すなどに行える。最後にDボタンはスコア表示できる。ちなみにCボタンは使用しない。

### 基本操作

面を操作することもできる。続いてBボタンではクラブ選択、キャンセル、画面を前に戻すなどに行える。最後にDボタンはスコア表示できる。ちなみにCボタンは使用しない。



# プレイモードは3タイプ

## ●ストロークプレイ

18ホールをまるまるスタンダードなプレイモード。1人クでプレイして記録を作るのもいいし、2人でプレイして勝敗を競うのも楽しいぞ。

## ●マッチプレイ

各ホールごとにストローク数が少ない方が勝ち、一定ラウンドに勝ち越した方が勝者になる。18ホール中勝ち越しホールが残ればホール数と同じになった場合、負けている側はのホールに勝たない次のホールに進めなくなる。



マッチプレイでは勝ち負けが顕著に現れる。2人プレイが熱いぜ!

## ●ナツソフプレイ

アウター9、イン10・18どちらかの9ホールを使い、勝敗をすべてポイント数で決めるモード。ちなみにポイントはずべて敗者から勝者に与えられ、最終的にポイント合計が多い方が勝になる。ポイントにはストローク打差に10ポイント、9ホール終了して勝ちホールの多い方に50ポイント与えられる。また最終ホール時、ホール数2ダウン以上負けていてこのホールに勝つても逆転でき

ない場合、敗者は勝者に対し「クレイ宣言」をおこなうこ

とができる。そしてこのホールで勝つと負けポイントがすべてクリアされ、もし負けていた人が、ストローク数やスベンシャルポイントを探していたら逆転も可能。逆に倍の通常ポイントの2倍(100ポイント)渡さなければなら

ないのだ。ここでちょっと注意して欲しいのは「クレイ宣言」ができるのは敗者側という。勝者は宣言されたら必ず受けることになる。このナツソフプレイは普通のゴルフにはない勝敗の決め方や、ドラゴンなどのイベントもある、オリジナルモードだ。



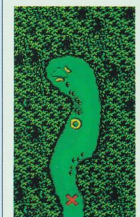
ナツソフプレイの「クレイ宣言」は一発逆転が可能だぞ

	1人プレイ	2人プレイ	対CPU戦
ストロークプレイ	○	○	×
マッチプレイ	×	○	○
ナツソフプレイ	×	○	○

# プレイヤーを待ち受ける特徴的な12ホールを紹介

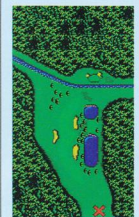
## トッププレイヤーズカントリークラブ

HOLE 18 PAR 4 528Y



2オン狙いなら右の池からいこう

HOLE 17 PAR 3 190Y



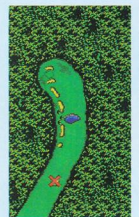
1打目でグリーンに乗せないと辛い

HOLE 16 PAR 4 414Y



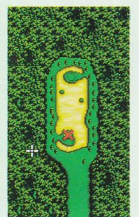
フェアウェイ真ん中が確実だ

HOLE 15 PAR 5 592Y



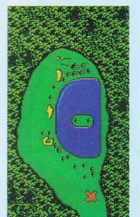
1打目はおもいきり打とう

HOLE 10 PAR 4 450Y



左を狙った方が確実

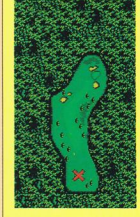
HOLE 05 PAR 4 439Y



右を狙って2打目でグリーンへ

## エクスナクセイチャビオシシッ

HOLE 16 PAR 5 561Y



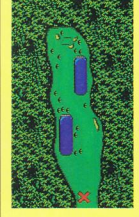
右に打ちやすいのバンカーに注意

HOLE 15 PAR 4 416Y



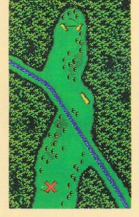
距離に注意して打とう

HOLE 13 PAR 5 570Y



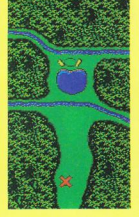
1打目がとても難しいホール

HOLE 09 PAR 5 534Y



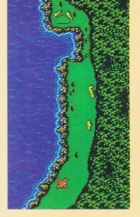
1打目をうまく打てばあとがとても楽

HOLE 06 PAR 3 165Y



まわりを気にせずグリーンを狙おう

HOLE 05 PAR 4 352Y



左に落とさないと次がらがきついぞ

コースは「トッププレイヤーズカントリークラブ」と「エクスナクセイチャビオシシッ」のどちらかを選択。ここでは、2つのコースの中からそれぞれ特徴的なホールを6つずつ紹介するぞ。

# キャディーさんのアドバイスに注意!!

キャディーが必要かという選択で「はい」を選ぶとプレイ中にキャディーを呼び出すことができる。このキャディーさんはボール攻略や、おすすめのクラブ、残りヤードを教えてください。ただ、アドバイスがよければいい加減な時もある。まあ、全然関係ないコメントが結構あるらしいので、とりあえず見ておこう。



キャディーさんのアドバイスは風の影響を考えていない場合がほとんど

# トッププレイヤーズゴルフ(カセット版)2名

今回紹介するのは「トッププレイヤーズゴルフ」のソフトを希望する方は、住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、以下の住所までお送りください。

〒112 東京都文京区水道  
2-13-12 SKビル202  
株芸文社分室 ネオジオ  
リック編集部  
「もう一度愛して♥ 5月号  
プレゼント」係





©SNK / ADK 1991

TM

# オールドゲーム攻略

## クロスウォード

### 第1章～第3章ステージを完全攻略!!

攻略 / 奥女中秀磨

ADK / アクション / 50M

カセット版 : 1991年10月1日

21,000円

CD版 : 1994年10月31日

4,800円

今回のオールドゲーム攻略は『クロススウォード』。本格的な3Dタイプのアクションゲームだ。かなり難易度が高いので、手を出さなかった人もあるだろう。

今回の攻略では基本戦法の他、第1章から第3章までを攻略していくぞ。



魔法は強力な武器。うまく使おう

Bボタンで剣に宿る魔法を決まった数だけ使用できる。システムでも述べたが、魔法は武器によって異なっており、多種多様な攻撃や、防御シールドを張るなどさまざまな攻撃が可能だ。

#### 魔法

#### システム

レバーとA、Bの2ボタンを使用し、レバー左右でキャラを移動させ、レバー上でそれぞれ上段防御、下段防御でできる。Aボタンは剣による攻撃、Bボタンは剣に宿る魔法（武器によって異なる）の攻撃が使用可能だ。

また、このゲームは敵を倒すたびに経験値が得られ、一定数でレベルアップする。これによって攻撃力、防御力、体力ゲージをアップさせることができるなど、RPGの要素も取り込まれているのだ。

#### 特殊技

Aを同時押ししレバー上、中、下でそれぞれ3種類の特殊技が使える。特殊技は攻撃の要なので、しっかりと使いこなせるようになる。

#### 気導弾

レバー上+AB同時押しで使用可能。遠くにいる敵に気の塊をぶつける技。

#### 気導連斬

レバーニュートラル+AB同時押しで使用可能。高速で敵を切り刻む技。ボス戦でもかなり有効だ。

#### 武器・防具

武器はゲーム中に商人から購入でき、防具は村人からもらうことができる。武器については、高価なものほど攻撃力が高い。また、ステージによって売っている武器は違うので、各ステージの戦略に応じた買い方が必要になってくる。



アイテムの買い方1つが攻略に影響する



ボス戦でも有効な技



遠くの敵を攻撃できる

武器名	ゴールド	魔法	魔法使用回数
ファイヤーボールソード		ファイヤーボール	10回
ミストソード	500G	ミスト	6回
サンダーソード	900G	サンダー	4回
ミストソード DX	1500G	ミスト	12回
シールドアックス	2000G	バリア	8回
シールドアックス DX	5000G	バリア	16回
ファイヤーソード	9000G	ファイヤーウォール	6回
スケアクロソード	?	スケアクロウ	10回



相手を弾き飛ばすことができる

#### 気導障壁

レバー上+AB同時押しで使用可能。すさまじい気を出して敵を弾き飛ばす技。



# 旅立つ前に必要な基本戦法を会得せよ!!

ここからはゲームを進めるのに最低限必要なテクニックと、第1章〜第3章で出現してくるザコ敵の対処法を紹介していく。

## 基本戦法

敵と戦ううえで知っておかなくてはならないのが、どうすれば有効に攻撃をできるのかということ。

## テクニック1

●ガード後の反撃が基本



そして反撃する。連続で打ち込め

まず相手の攻撃をガードし...

の剣による攻撃。しかし、ただ闇雲にAボタン連打で剣攻撃しても、敵にガードされて反撃されるのがオチ。

## テクニック2

●常に下段に構えろ

敵の攻撃をガードしてから反撃するのが基本というのにはテクニックで述べたように、ただこのガードするというのが結構難しい。かなり神経を集中させていないと、反応できなくなってしまう。後半になればなるほど、それを少しだけ解消できるのが、常に下段ガードしながら進むという方法。これだと何もしていない状態からガードするよりも反応しやすいのだ。



常に構えながら進むのが好ましい

## テクニック3

●攻撃されたら特殊技で回避  
ガードを失敗すると敵の攻撃をまともに食らってしまう。

また最初のうちは単発で終わるからいいんだけど、中盤以降は連続攻撃で体力をメリメリ減らされてエンドというパターンが非常に多い。



危なくなったら、とりあえず使え

## テクニック4

●魔法を有効に使いこ

このゲームで非常に有効な魔法はミスド、スケアクロウ、バリアの3つ。まずミスドは敵の動きを一定時間止めるのと同時に徐々にダメージを与えていく。これにより剣攻撃のダメージを減らすことができる。スケアクロウは敵をフライングに変えてしまう魔法、ワラ形に変わってしまう魔法、攻撃できないし、体力も激減する強力な魔法。ただし、倒しても経験値は手に入らないので、使いすぎには注意。

ちなみにこの魔法もフレイヤーが死んでしまうと、使用回数が元の数に戻る。死にそうな時は使い切った方がいいだろう。

## 第1章〜第3章版 ザコ敵種類別 基本戦法



必ず上段ガードすること

第1章〜第3章で出現するザコ敵は主に5種類、でも相手の行動パターンさえ知っていれば、大した相手じゃない。まずはおおまかな各ザコ敵の対処法を紹介していく。

## VSバット

上段ガードをしてくると、ちゃんとガードしたあとに剣攻撃4連打を叩き込むだけOK。楽勝だね。



ミスド+剣攻撃。基本中の基本

VSスライム  
こいつは上段、下段のどちらかに攻撃してくるけど、基本的にバットと同じ。しっかりとガードしたあとに剣攻撃4連打を叩き込む。ただし、序盤と中盤では攻撃の早さが違うので注意すること。



下段ガードし続けてもOK



反撃が基本。やはり基本は大事



とりあえずガードしてから...

## VSスライム

こいつもバットと同じ対処法。上段ガードして反撃、特殊技攻撃、魔法攻撃でOK。

ただ、赤いスライムはこちらの剣攻撃4連打の4発目をガードして反撃してくるので、そいつの時だけ剣攻撃を3発で止めるようにしよう。



ガードはやっぱり大事



ミスドで動きを止めるのも1つの手

## VSバードナイト

攻撃モーションが素早いので反応しにくい。基本はガード反撃だけ、反応できないと判断したら、体力に余裕がある時は特殊技、気導連斬で倒し、体力が少ない時は魔法(ミスド)を使う。

どの攻撃が効きにくい相手もいる。この場合は地道にガードし、このとき、あと攻撃を受けた時の対処法(テクニック3)も忘れずに。



## 第1章

### 関村デイトの異変

最初持っている武器の魔法はファイアーボール10回一応飛び道具だけど大し強かじやなし、第2章の商人で武器を買い替えられるので、第1章ですべて使い切っておこう。もったいないしね。

単にガードできるはずだ。

②ダブゴブリンが3匹登場するが、これも基本戦法で簡単に対処できる。

ただ、エリアボスのダブゴブリン（袋）の攻撃動作がちょっと早いので、その点だけ注意が必要だ。



そして反撃。体で覚えるしかない

基本。まず相手の攻撃をガード

## 第1章 敵キャラ登場リスト

①・バタラット×2  
・ダブゴブリン×1

②・ダブゴブリン×3

③・ダブゴブリン×3

④・ダブゴブリン×2  
ボス クロウラー

③このエリアで登場する敵のメツは、前エリアと同じなので対処法も同じ。さらにエリアボスまで同じなので、これまた対処法も同じ。へっつ。④ボスエリアだけど、最初に登場するのはダブゴブリン2匹。2匹とそれぞれ色は違いうけ、性能に大差ないので同じ戦法でOK。もちろん基本戦法で勝たせよう。

### 敵を倒すとゲットできるアイテム類を紹介

敵を倒すと降ってくる22種類のアイテム。見た目が違うのと同時に効果も違うので、ここで全部紹介しておこう。

ちなみに出現するアイテムはランダムらしい。

### 第1章 ボス クロウラー

クロウラーの武器は炎攻撃。この攻撃を避らうと立て続けにダメージを受けてしまうので、必ずガードしなければならぬ。

クロウラーの行動パターンは、最初は後方でプレイヤーの動きに合わせて左右に動いたあと炎を吐き、吐き終わったあと前方にコロコロと出てくるのを繰り返すだけ。

ワラーの前に立たないようにする。するとそのうち炎を吐いてくる（上段か下段かはランダム）ので、炎の攻撃部位を確認してからキッチリガードし、前に出てきたところに剣攻撃4連打+炎を叩き込めよう。あとはそれを繰り返すだけOKだ。

こいつを倒すとレベルにレベルアップするぞ。



<div>もろこし</div> <div></div> <div>20メモリ回復</div>	<div>にんじん</div> <div></div> <div>10メモリ回復</div>	<div>たまねぎ</div> <div></div> <div>5メモリ回復</div>	<div>ピーマン</div> <div></div> <div>1メモリ回復</div>	<div>薬草</div> <div></div> <div>HP1/8ゲージ回復</div>	<div>レッドポーション</div> <div></div> <div>HP1/4ゲージ回復</div>	<div>ブルーポーション</div> <div></div> <div>HP1/2ゲージ回復</div>	<div>グリーンポーション</div> <div></div> <div>HP全回復</div>
<div>シルバークップ</div> <div></div> <div>50ゴールド</div>	<div>クリスタル</div> <div></div> <div>10ゴールド</div>	<div>● GOLD</div> <div>魔法書</div> <div></div> <div>MP1/4ゲージ回復</div> <div>マジックオーブ赤</div> <div></div> <div>MP1/2ゲージ回復</div> <div>マジックオーブ黒</div> <div></div> <div>MP全回復</div> <div>● MAGIC</div>			<div>コルデ魚</div> <div></div> <div>100メモリ回復</div>	<div>にく</div> <div></div> <div>30メモリ回復</div>	
<div>インゴット</div> <div></div> <div>500ゴールド</div>	<div>リング</div> <div></div> <div>400ゴールド</div>	<div>ゴールドコイン</div> <div></div> <div>300ゴールド</div>	<div>シルバーコイン</div> <div></div> <div>200ゴールド</div>	<div>宝石</div> <div></div> <div>150ゴールド</div>	<div>ゴールドカップ</div> <div></div> <div>100ゴールド</div>	<div>小銭</div> <div></div> <div>70ゴールド</div>	



## 第2章 敵キャラ登場リスト

①・ダブゴ布林×2  
・ナウシズナイト×1

②・ダブゴ布林×3

③・ダブゴ布林×2  
・ナウシズナイト×1

④・ダブゴ布林×2  
・ナウシズナイト×2  
ボス デモンゴート



剣連続攻撃。3発で止めるのがポイントだ

①最初に登場するダブゴ布林2匹は基本戦法でOK。たださすがに第1章よりも攻撃動作が早いので、その点だけ注意した。  
次にエリアボスのナウシズナイトだけ、基本的にダブゴ布林と同じ。しかし、ダブゴ布林よりもさらに攻撃動作が早いし体力も多いので、相手の動きをよく見て戦うようにしよう。

②これはダブゴ布林が3匹登場するだけのエリアなので、基本的には楽勝だ。  
ただし、気だけは抜かないように。無駄なダメージを受けてはダメ。  
③最初のダブゴ布林2匹は基本戦法のガード反撃でOK。エリアボスのナウシズナイトは①で登場する奴と同じだが、体力が少ない時や素に勝ちたい場合は、ミストの魔法で相手の動きを止めてから連続攻撃しよう。  
その時は4連打を3連打で止めて、もう一度3連打する



よく見てガードするしかない



まずはミストで動きを止めてから...

攻撃が有効。これだとミストの魔法を活かしたまま、相手を後方ラインに跳ばさない、攻撃を続けられるのだ。結構これ以降も使うテクニックなので覚えておく。  
④最初に出てくるダブゴ布林2匹はこれまでと同戦法でOK。ただ今までも体力が多いので、4連打3回繰り返さないで死んでくれない計算でも構わない。

い。気を抜かないように。  
次のナウシズナイトは、③と同じように普通にガード反撃すると辛いので、敵の攻撃に反応できないと思ったら、すぐにミストの魔法で動きを止めてから攻撃する方が無難。どうせ次の第3章の商人で買い換えられるので問題ない。このナイトが最後の1発という計算でも構わない。

## 第2章 ボス デモンゴート

攻撃パターンはダブゴ布林やナウシズナイトと似たようなものだが、強さがまるで違う。  
攻撃動作が早いのに加えて、うまくガード反撃できても3、4発目からクルクルと体を回転させて防いだあと、すぐに反撃させてしまうのだ。  
また、ミストの魔法で動きを止めようと思ってもすぐに抜け出されてしまい、思うようにダメージを与えることができないときている。



相手が飛び込んできたら...

気導連斬を重ねるようにする









# KONG桑田の

あーりや  
こーりや  
こーりや



## 最終回

[人生を考える季節、それが春]



### 《PROFILE》

#### コング桑田(こんぐくわた)

誕生日: 8月23日 出身地: 大阪府 血液型: B型 趣味: バイクをこるがす、鍛錬工、木彫り  
 芸能: 12~3年 好きな言葉: 欲しいもの、あげたいもの(愛とええはなし)  
 担当ネオジオキャラ名とゲーム名: 牙神幻十郎(真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ 斬紅郎  
 無双剣、サムライスピリッツ 天草降臨、真蔵サムライスピリッツ(武士道烈伝)/ナランバルトス(イカー  
 真(真サムライスピリッツ)/イース(イースII)/魔獣伝説3、リアルバウト(魔獣伝説、リアルバウト(魔獣伝説ス  
 ペシャル、KQF 30)/ダック・キング(リアルバウト(魔獣伝説、リアルバウト(魔獣伝説スペシャル))

**出** 会い、別れ:  
**新** 新しい季節は  
**毎** 目が刺激的!?

YO! 兄弟姉妹、元気に  
 ごきげにやっとなるか? こ  
 の号が出る頃いつか、新し  
 い環境だ、あーりやこーりや  
 と何かがはじまってる、期待や  
 不安の気持ちでいっぱいのは兄  
 弟姉妹もいるやろ、とちい  
 しても、毎日、刺激的に驚き  
 や発見があるはずや  
 そんな春の時期を、みんな  
 には有効に過ごして欲しいと  
 思う! いやほんま! 俺も  
 高校卒業して2年間の浪人生活  
 のあと、大学に入学してから  
 の勉強、新しい人間関係

**祝・ラジオドラマ  
 幻十郎の出番は…**  
 近況その2、「真説サムラ  
 イ」の報告!  
 噂に聞いたラジドラ  
 の話が幻十郎にも届い  
 た。投電で次の週の話が決ま  
 るフアンにとてもエキサイ  
 ターにしているらしい話  
 しか東で録音や、自然  
 と気合も入る。そして、何  
 日かして台本が届いた。しか  
 し、4話あるうちの1話のみ  
 の出演、それも投票結果によ  
 ってはラジオで流れない!

(学校、地域、アルバイト、  
 クラブ、が、今の俺の「あー  
 りやこーりや」なライフスタ  
 イルの最初の一步となってい  
 ると思。振り返ってみたい  
 時のれがなかつたら、あ  
 したなことが一杯あった、  
 小市太郎兄も、太本学  
 後、その大学の演劇のサークル  
 と出会いがきっかけで、今、  
 演劇の世界でやっています。  
 俺は僕をどうも毎日の出  
 会いや刺激を求めているけど  
 やつは高校卒業する年齢の  
 頃に起った挫折する年齢と  
 しての事は、これからの己の  
 支えにならなければならない  
 で、毎日を楽しくすると思っ  
 ても、この季節になる  
 といふと思う。  
 さて、先月号は休みました  
 が、今月号は最終回、とりあ  
 えずテーマとしての近況報告と  
 いうことで思いついた通りに  
 書かしてもらおう。  
 ます、高知の大野素、町田  
 の石渡弟、横浜の佐藤謙、ほ  
 かお手紙、励まし、チョコ、  
 どうもありがとう! 支えに  
 なった。



ギース・ワード  
 リアルバウト(魔獣伝説ス  
 ペシャル)  
 KONG桑田のイラスト

**みんなで歌って  
 大阪のライヴツアー**  
 近況その2、「SNKライ  
 ブツアー」報告  
 モンター前塚兄、白井雅  
 基兄、生駒治美姉、田中昭子  
 妹と共演、楽しい日やっ  
 た。歌わなくても、フアン  
 の兄弟姉妹ともコール&レ  
 スポンドで歌って、みんな  
 会場のクワイア場で、ギースV  
 Sタッグの試合を観せよう  
 ったり、吉田やった  
 ばだばつと書いてしまっ  
 たことこれにて。ほなsou  
 i to ya!

怒る幻十郎をセナだめになど、  
 東京・大阪の時差を計算してな  
 かった、「たかいいうわけ  
 の遅刻新幹線」も乗り遅れ  
 て大雨の中到着。そして生駒  
 治美姉はスタンバイ。そして  
 2話のエンディング、次回3  
 話の予告、3話本編Aタイプ  
 を録音、昼すぎに写真撮影が  
 終了、噂の遠距離恋愛「ニコ  
 (3月号の安井兄の「遊びは  
 終わら」参照)もなく、太  
 阪へ、RPGのことく…。

**プレゼントのお知らせ**  
 サイン入りサイトオリジナルCDポーチを抽  
 選で1名様に  
 はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号し  
 して当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次  
 の住所まで。〒112 東京都文京区水道2-13-12  
 SKビル202 柳澤文社 分室 ネオジオフリーク編  
 集部「あーこーりや5月号」係まで。締切りは  
 5月9日必着。発表は7月号から。なお、このア  
 レットに当選すると、各ページのプレゼントに当選  
 できない場合がありますので、予めご了承ください。  
 2月号の当選者は、福岡県佐藤秀平さん。おめ  
 でと!!

**コング桑田の人生相談**  
**質問** 尊敬している画家やイラスト  
 レーター、漫画家はいます  
 か? (11歳・男)  
**回答** 尊敬はしています。黒田荘太郎氏のライブペインティングはグレートで  
 す。四国で「ねーねー」のライブで楽しめてました。ボル・ティス(米)、  
 アンリ・ルソー、ローライダーアートのコングレス、SNKの白井彰二氏など。そ  
 のアーティストの作品1枚を部屋に飾るよりカードとかをいっぱい貼るタイ  
 プかな?





# 春のはじまりを飾る SNKライブツアー

*This is HARUMI IKOMA*

[illegible]

生駒治美

すっかり暖かくなりまして  
頭の中も春の陽気であふ  
が飛んでおります。らりほ  
元気です。やっとなりますか？

3月におこなわれた  
ライブツアーでの  
はじけたお仲間たち

相変わらずずすすこの盛況で朝からお客さんがびんぞんで、会場内はすし詰まり状態でありました。そんな中、「侍声優魅惑の宴!」の盛大なだけ」と題して私たちが声優陣が着したわけバカウツクや、コングさんのバカウツクスなどがありまして、お美さんのキャラで歌うデュエトメドレーみたいな、前座さんの瞬時の指示に反応して歌というところで、持ちキッパになりながら、持ちキッパを存分に披露しておりました。

ナチユルハルのコングさんと前座さんとは全然のこと、

まあ、そんなドタバタがありました、STARTしたわけがあります。

まずは大阪　　これが大変だったのだ。

本番一週間前に、一本の電話が鳴った。「ああ前家だけって、今宵バントの内容が決まってる、牛飼ちゃん、俺たちのギター演奏で歌って、俺たちとのことになったから。あつ、それで、キャラの声でみんなからデュエットメロディ、歌うから練習しておいて、これ、決定やから」ガチャン。…やてそれから何度交渉しようが、それらの一言二言で、

さて、春といえはS.N.K.ライプツアーが、3月に騒々しくおこなわれたぞ!! 地元大阪を皮切りに、全国津々浦々を駆け巡ったのだ。

そういうわけで、今回は大阪、東京のはじけたお仲間の話しようかな。

東京音頭では  
ラジオの公録と  
KENさんの歌が  
違って、東京はいうと「ゲ  
ムドラナイ」の公録があり  
こちらも大賑わい。  
私も初ゲストして参加し  
たのですが、子安さんも水上  
さんめつちいはいい人で、楽  
しませてもらいました。だけ  
ど、質問コーナーで「生駒さ  
んはババツ着てるんです  
か?」の質問に「そんなた  
ど。誰じゃ。レディにまんな  
こと聞いた奴は!」  
そして東京のイベントです  
ごかつたのは、最後に友情出  
演として、あのKENさんが  
歌が「みんな、KENさん

の見た目が「かき」(勝手)に作るな!」は、コングさんの赤のエナメルパンツでありました。

井井んもかたがた、私にとっては、霸王丸炸裂、素かたという、最後に指示を聞きながら、「オカマのキギ」が歌なかつたのがとても悔しくて悔しくて!! でも「オカマのキギン」ってどんなヤマ? 前塚? 歌してはいよいよ、ナコルルの歌「声を聞かせる」を歌うのはめに、が、デュエットまでしてしまつたすかきであがつた不安なところは、数日、すかきといち陶酔してしまふ。芸人達者な前塚さんと井井んくんは「転嫁する」流ののちやん? てなぐらいギターにハマつてたし。何とも愉快な一日であつた。

そして、こののすこい(=海手)を見て、この二コ(=海手)

**RESENT**

生動な顔のサブ・リアル・テレビオン（ナノリアル・リアル・リオン）を得意とする名優に、  
はなはだ生所仕（しんじょし）な、年齢・職業・電話番号等と、生所（しんじょ）のコーナーへ、  
〒112東京文区文水道7-1312  
三ツバクリ製糖芸芸社 分室、ネオ  
ジブリック・編組部、扱い秘所計  
5月、保てま。

発表は7月15日、日必録  
このプレッシャーに当座する  
と、他ページの生所仕に  
に当座する、扱い秘所計  
いますので、予めご了承ください。  
い。3月20日の当座者、山  
梨製の大森製糖部、扱い秘所計  
でとっし。

**A** うーん、どうして  
なんでしょうね。  
地声はけっこう低い  
んですが、ちよつと作るとナコ  
ルにもなれる。でも、その  
分苦勞もあるのよ。

だから、声を作ることより  
も役になりきる方が、いろん  
なパターンを演じられる近道  
かな。同じ声でも別人になれ  
るから、試してみてね。

**生駒治美の  
ワンポイント  
アドバイス**

**Q** 生駒さんは多くのキャラクターの声優をしています。どうしたら何種類も声を使い分けられるんですか？

(愛知県/A・H・Jさん)

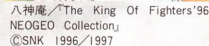
を大きな声で呼ぼう」と脳裏に呼んだにも関わらず、みんなを圧倒するような歌声でRPGのエンディングテーマ「天空へ」を歌い上げてくださいました。最後には誰もが吸い込まれるようにKENNさんの歌に聞き入っていましたね。

このツアーでホント、お客さんにもお仲間にもパワーももらった感じ。全国のみなさん

※「生駒治美のワンポイントアドバイス」への質問を募集します。生駒さんに聞きたいことを、ハガキに書いて送ってね！ 待ってます♡



安井邦彦



楽器のレコーディングもできる大規模なもので、演技者もそれぞれスタジオ内のさまざまな小部屋（ブース）といえます。に分かれて入り、それぞれ声をその人専用のマイクで収録し、後でそれをまとめてCDにしますです。そのときの収録で、最後に出演者たちの「ひとことコメント」を録ったんですけど、僕はまったく「舞ちゃん」と曾木娘と同じ「舞ちゃん、僕」の番のときに彼女が「ニヤ

皆さん、こんにちば。

9.

4-2-1

なくとも、ただ座って待つて  
いるだけで神経がすり減つて  
いくんですよ。特に僕みたい  
なデリケートな人間は……。フ  
フ、一度言ってみてかった

— (1) 1/2

「庵は現在一人暮らしですが、家事はやっぱり自分でしているのでしょうか？」  
(和歌山県／琴ノ瀬)

！かこしたづ秒は。

**PRESENT FOR YOU!!**

安井和彦さん・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コナーへのご感想、ご希望を記入のうえ「13-12 SKビル202 株式会社 分室 オネオジャパン編集部」  
「密封」に終わりの日 5月号、係  
締切日は5月9日です。発表は7月号誌上、なお、このべ  
ンチに当選すると、他ページのプレゼントに当選できな  
い場合がありますので、予めご了承下さい。

3月号の当選者は、新緑組の三国泰蔵さん、おめでとう



**PROFILE**

誕生日: 12月12日 出身地: 愛知県 血液型: A型  
趣味・特技: 音楽鑑賞、ウォーキング (バイクにも乗るが今はお休み)、夜中のギター演奏 声優歴: 3〜4年  
＜声優としてのキャリア＞ ネオジオゲームキャラ: 八咫  
庵 (KOF'96、KOF'96) / サルザル: 伯爵 (真闘士サ  
ムライスピッツ武士道烈伝) テレビアニメ: 「バクツク  
ごはん」 「あすきちゃん」 他 海外ドラマ、映画: 「メルロ  
ース・ブレイス」 「ビバリーヒルズ青春白書」 他

このコーナーのタイトルにもなっている名セリフ、「遊びは：終わら  
 ない」。このセリフが聞かなくて技の練習をした、なんて人も安  
 井ファンなら結構いるよね。あれってどういう風に録音されているか、  
 みんな知っている？　今回はゲームやドラムのボス収録の舞台裏を、セ  
 クシーボイス安井氏にこそそり教えてもらいました！

133



# 家・庭・版 新作モード情報

## MVSから家庭用への変更点をフォロー

MVSから家庭用になったことで追加されたモードや、変更点などを紹介していくコーナー「新作モード情報」。今回は『プレイカース カセット版と、新モードが追加された『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』CD版だ。

©SNK 1996 ©1996 VISCO CORPORATION

### リアルバウト 餓狼伝説スペシャル

CD版では  
2つのオリジナル  
ゲームモードが  
追加されたぞ！

色々な新モードが追加される

この「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」でも、例に漏れずCD版だけのオリジナルモードが加わっている。難易度や時間の変更などは、カセット版と同様にはつちりであるぞ。



CPUキャラの  
乱入も！  
CD版だけの  
特別モード

オフショ画面でオリジナルモードに設定すると、ゲーム中に2つのイベントが起きる。

1つ目は「チャンスファイ

—SNK—  
カセット 2月28日発売 32,000円  
CD-ROM 3月30日発売 6,800円



チャンスファイに突入すると対戦相手が挑発してくる。

点滅ライフゲージで  
いくわよ！

強いわね  
今度は私を  
ためしてみて



CPU乱入キャラの1人。名前はマリナ



歌うマリナ。悩ま  
しげな表情だ。

「ト。これはゲーム中に、ある一定の条件を満たすことで発生する特別ルールของเกม。ゲーム開始時からバフゲージがS、POWERの状態になるもの、体力ゲージが半分の状態ではじまる2種類がある。どちらの状態になるかは、まったくのランダム。その条件は、1ラウンド中に挑発を5回、最後まできちんと決めるというもの、成功すると、次のCPUキャラとの対戦前に、ちよとしたイベントが起きる。

CPUが挑戦者として乱入してくるというものの、乱入してくるCPUキャラは、子供ギャル、外人、達人の4人。強さは4人とも変わらない。クリア後の  
お楽しみ  
SNKサウンド  
アート



このようなCGがたくさん！  
その瞳で何をみつめているのか...



な、なんと！ 生睡もの姿だ。そのシーツの下は...



カセット版では  
サウンドテストが可能  
あのピエールの声も  
聞き放題！  
フウ〜ン♡

オプションとして、サウンドデータや試合時間の変更ができるなどなものは、他のタイトルルのカセット版と一緒に、ただ一つ、特殊なモードのサウンドテスト。このゲームモードの特徴でもある、ビエールのあの声を聞くために用意されたようなモードだ。

もちろんあの声以外に、きちんと音楽や効果音も聞けるので安心。

OPTION MENU

→ DIFFICULTY 4 : normal  
TIMER SPEED 3 : normal  
VS CPU ROUND 3 rounds  
VS MAN ROUND 3 rounds

SOUND TEST  
KEY CONFIGURATION  
EXIT

CREDITS 03 CREDITS 04

ボイスのこの番号がヒエ  
ルの声だー

WORLD TEST

MUSIC TEST 05 (100.25)  
SE TEST 05 (00.03)  
→ WORLD TEST 0CC (1A.55)  
EXIT

CREDITS 03 CREDITS 04

に、VERY SLOW、S

●KEY  
CONFIGURATION  
A、B、C、Dの各ボタンの操作を任意に変更できる。最初の設定はAが弱パンチ、

試合中のラウンド数を設

対人戦では5ラウンド闘えるようにできる。対戦を長く楽しみたい方にオススメ

CPU戦では1ラウンドでも…



その後の  
狼女TEAM

# 三匹が行く!

坂本 みのる











## ナコルコスチューム



価格:52,290円  
送料:E  
(送料一覧表参照)  
商品番号:CS-NAK-01  
サイズ:M・L  
(希望サイズを必ず明記)

## リムルコスチューム



価格:52,290円  
送料:E  
(送料一覧表参照)  
商品番号:CS-RIM-01  
サイズ:M・L  
(希望サイズを必ず明記)

イラストは参考例です。

## テリーキャップ



価格:3,990円  
送料:D  
(送料一覧表参照)  
商品番号:CP-TER-01  
フリーサイズ

## 草薙京ジャケット



価格:36,540円  
送料:E  
(送料一覧表参照)  
商品番号:J-KYO-01  
サイズ:S・M・L・XL  
(希望サイズを必ず明記)

## 秘書コスチューム



●マチュア  
商品番号:CS-MAT-01  
●ハイス  
商品番号:CS-VIC-02

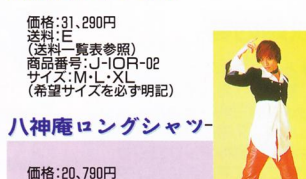
価格:36,540円  
送料:E  
(送料一覧表参照)  
サイズ:S・M・L  
(希望サイズを必ず明記)

## 草薙京グローブ'96



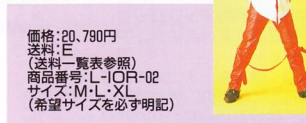
フリーサイズ  
価格:10,290円  
送料:F  
(送料一覧表参照)  
商品番号:G-KYO-01

## 八神庵ジャケット



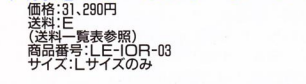
価格:31,290円  
送料:E  
(送料一覧表参照)  
商品番号:J-IOR-02  
サイズ:M・L・XL  
(希望サイズを必ず明記)

## 八神庵ロングシャツ



価格:20,790円  
送料:E  
(送料一覧表参照)  
商品番号:L-IOR-02  
サイズ:M・L・XL  
(希望サイズを必ず明記)

## 八神庵レザーボンテージパンツ



価格:31,290円  
送料:E  
(送料一覧表参照)  
商品番号:L-IOR-03  
サイズ:Lサイズのみ

## 草薙京ピンバッチセット'96



価格:1,050円  
送料:B  
(送料一覧表参照)  
商品番号:B-KYO-01

※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

## ハード&周辺機器

- NEO-GEOCO  
価格:34,440円  
送料:E (送料一覧表参照)  
商品番号:H-NC-02
- ネオジオCD 専用コントローラー  
※ハード3機種とも使用可能  
価格:1,890円  
送料:D (送料一覧表参照)  
商品番号:PA-CNT-02
- ネオジオCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー
- ネオジオCD コントローラープロ  
※ハード3機種とも使用可能  
価格:4,095円  
送料:E (送料一覧表参照)  
商品番号:PA-CNT-03
- ネオジオに付属されているコントローラーの小型版。使いやすい。
- RFコンバーター  
※ハード3機種とも使用可能

- 価格:2,730円  
送料:D (送料一覧表参照)  
商品番号:PA-CNV-01
- ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。
- RGBケーブル  
※ハード3機種とも使用可能  
価格:2,310円  
送料:D (送料一覧表参照)  
商品番号:PA-CAB-01
- 21ピンのRGBマルチコネクタ付きのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最良。
- ネオジオCD スtereoAVコード  
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能  
価格:1,290円  
送料:D (送料一覧表参照)  
商品番号:PA-SAV-01
- 音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD、CDZに付属されている。

- モノラルAVコード  
※ハード3機種とも使用可能  
価格:1,290円  
送料:D (送料一覧表参照)  
商品番号:PA-MAV-02
- 音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。
- ネオジオCD ACアダプター  
※ネオジオCDのみ使用可能  
価格:3,675円  
送料:D (送料一覧表参照)  
商品番号:PA-ADP-02
- ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。
- ネオジオCDZのみ使用可能  
価格:3,675円  
送料:D (送料一覧表参照)  
商品番号:PA-ADP-03
- ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。

## 送料(手数料)一覧表

- A=いくつでも100円
- B=いくつでも500円
- C=1セット100円、  
2セット以上200円
- D=2セットまで500円、  
3セット以上800円
- E=1セット1,000円
- F=1セット500円、  
2セット以上900円

※お送料の異なる商品を一括で注文される場合は、1番高い送料のみで精算されます。

## 通信販売利用時の注意

- 商品の購入には現金書留が、郵便振替をご利用ください(「申込方法」参照)。
- 定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などのご注文は受け付けておりません。
- 商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
- 編集部に届くまで、現金書留は2〜3日、郵便振替では5〜6日かかります。
- 代金が届いてから商品の到着までには、2〜4週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
- 在庫僅少の非印のあるものは、事前に在庫の確認していただいた方がよいと思われる商品です。
- お届けした商品が注文と異なっている場合、またはすでに破損していたり不良品であった場合は、送料当社負担で交換をいたします。その場合、破損状態を良品で、宅配便で郵便小包の「料金書」をご利用のうえ、すみやかにご返送下さい。交換のお手紙は、お客様の手元に商品が到着してから10日以内にお願いたします。
- 金額は、なるべくお間違いのないようにお願いたします。送料の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通信販売に関するお問い合わせはこちらまで。

【通販専用電話番号】 03-5395-6776

ネオジオフックサービス部

受付時間 PM1:00〜PM8:00(月〜金)

## 郵便振替用紙の記入例

口座番号を記入します

1 枚目

加入者名を記入する欄です

あなたの住所・氏名と

電話番号を記入します

希望商品の価格と送料の

合計金額を記入します

左と同じ内容を記入し

ます

2 枚目

通信欄には、希望商品

名と商品番号、数量、

商品の価格と送料の合

計金額を記入します。

その他1枚目の複写

になっているので、

ここには記入しません



## 収録内容

す〜り〜1

1. 第一幕「カムイの巫女」  
出演：霸王丸、ナコルル、リムルル、天草四郎時貞、時姫、牛若姫、邪神アムロジャ

2. 第二幕「その名はガルフォード」  
出演：霸王丸、ナコルル、リムルル、牛若姫、ガルフォード、チャムチャム、バクバク、モナシ

3. 第三幕「闇に生える牙」  
出演：霸王丸、ナコルル、リムルル、牛若姫、ガルフォード、牙神幻十郎

4. 第四幕「黒き穢れの序章」  
出演：霸王丸、ナコルル、リムルル、牛若姫、ガルフォード、天草四郎時貞、時姫、サノウク

す〜り〜2

5. 第二幕「絶望の刃」  
出演：霸王丸、ナコルル、リムルル、牛若姫、ガルフォード

6. 第三幕「闇に落ちる」  
出演：霸王丸、ナコルル、リムルル、牛若姫、ガルフォード

7. 第四幕「汚れた翼」  
出演：霸王丸、ナコルル、リムルル、牛若姫、ガルフォード、天草四郎時貞、時姫、天姫



## 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 ドラマCD

SNK

4月9日発売 ¥2,548(税込)

CD: PCCB-00255

発売元:ポニーキャニオン/サイトロンレーベル

「プロモーター」  
アーケードスペースク RPG がオリジナルアルバムに引き続き、ドラマCDで登場します。

声優陣には、チャムチャムに千葉麗子、天姫 時姫に岩男潤子とオリジナル声優に加え、「ゲムドラナイ」のバネ、インバクトの氷上恭子も参加しています。

SNKのドラマCDは、KOFに引き続く2作品目となりましたが、今回も千葉氏による演出で、「サムライスピリッツ」の世界を見事に表現してくれました。

当初の予定よりずいぶん発売が遅れてしまっている武士道烈伝だけど、その分ソフトは完璧！いゝなハズだし、3月にはオリジナルサウンドトラックやこのドラマCDもあるし、テレビCMも録り終えた……と、発売に向けていやがおうでも気分が盛り上がるよ！

サムライスピリッツの集成ともいえる武士道烈伝。このドラマCDを聴きながらSNFの情報を読んで、楽しみに待ってね♡

今、アーケードで大人気の「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」の攻略ビデオがついに登場！……ということで、ここではゲームの魅力についてちろっと触れてみよう。

インバクトのある長いタイトル(笑)、個性あふれるキャラクター！何となくは過去作のシリーズから復活を果たしたキヤ、やっぱり、というかしかり登場なさったギースとか、さらにちよとアブない裏キャラなど、磨き抜かれたゲームシステムもさることながら、キャラクターたちの魅力がスゴイ！

そういうわけで、この攻略ビデオはそんな彼らの魅力に迫りまくってるぞ！ 既にお約束となつたエンディング集り収録！これは買わなきゃソンかもよ!!

## ディレクター ノーツ

この「リアルバウト餓狼伝説

ネオジオフリック編集部  
音楽・新世界楽曲雑技団

監修…  
声の出演…  
宮本亜弥 生駒治美

ゲートウェイ…  
ジェイク、モリス、修羅  
騎士、鷹、蒼炎闘士ゆーち

「RB 餓狼伝説SP」の世界を、存分に楽しみたい。

彼らの対戦を中心に連続技、 तरीーによるCPU攻略と、まさに目からウロコ状態の連続！

音声の方も舞とブルー・マリオンを勢めます。

「RB 餓狼伝説SP」の世界を、存分に楽しみたい。

彼らの対戦を中心に連続技、 तरीーによるCPU攻略と、まさに目からウロコ状態の連続！

音声の方も舞とブルー・マリオンを勢めます。

「RB 餓狼伝説SP」の世界を、存分に楽しみたい。

彼らの対戦を中心に連続技、 तरीーによるCPU攻略と、まさに目からウロコ状態の連続！

音声の方も舞とブルー・マリオンを勢めます。

「RB 餓狼伝説SP」の世界を、存分に楽しみたい。

彼らの対戦を中心に連続技、 तरीーによるCPU攻略と、まさに目からウロコ状態の連続！

音声の方も舞とブルー・マリオンを勢めます。

「RB 餓狼伝説SP」の世界を、存分に楽しみたい。

彼らの対戦を中心に連続技、 तरीーによるCPU攻略と、まさに目からウロコ状態の連続！

音声の方も舞とブルー・マリオンを勢めます。

「RB 餓狼伝説SP」の世界を、存分に楽しみたい。

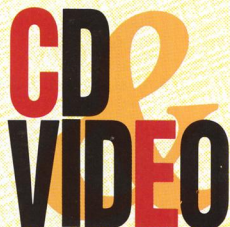
彼らの対戦を中心に連続技、 तरीーによるCPU攻略と、まさに目からウロコ状態の連続！

音声の方も舞とブルー・マリオンを勢めます。

「RB 餓狼伝説SP」の世界を、存分に楽しみたい。



## 最新音楽



とっても気になるRPG  
ドラマCDがいよいよ発売!!

## VIDEO

最新作ついにビデオで登場！  
対戦もこれで楽勝だ!!



## REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL

SNK

4月18日発売 ¥5,040(税込)

VIDEO: PCVP-12071

発売元:ポニーキャニオン/サイトロンレーベル



# NEO·GEO FREAK PRESENT for you プレゼントコーナー

ザ・キング・オブ・ファ  
イターズ96(アナンソ  
ロジー)10名(芸文社)



こうすればゲーム作家  
になれる! / 5名  
(山下書店)



マジカルドロップIII  
ポスター / 5名  
(データイースト)



SCITRON SPRING  
FAIR'97 音楽CD / 10名  
(ポニーキャニオン /  
サイトロン&アート)

四ツ座

正しき直感

作・城弥 広己



霸王丸ステッカー / 10名  
(ネオジオフリークサービス部)



真サムライスピリッツ  
霸王丸テレカ / 5名  
(SNK)

ネオジオキャラクター  
グッズセット / 3名  
(アニメイト)

\*商品は写真と異なる場合  
があります(お楽しみにね♡)



リアルバウト  
餓狼伝説ス  
ペシャル  
ポスター / 5名  
(SNK)

応募の決まり

お申し込みハガキご希望のプレゼント・番号・住所・氏名  
入の年齢・職業・電話番号をアンケートへのお答えを記  
入の切欠は550円切欠を必ず貼って、封筒に入れて、  
発表の月(1月) (6月)9日発売。誌上。

ネオジオフリーク3月号プレゼント当選者発表

- ①わくわく7ボスター1 西田繁樹 / 北条誠 / 山形真 / 邦雄雅史 / 岐阜県  
木田繁樹 / 北条誠 / 山形真 / 邦雄雅史 / 岐阜県  
木田繁樹 / 北条誠 / 山形真 / 邦雄雅史 / 岐阜県  
木田繁樹 / 北条誠 / 山形真 / 邦雄雅史 / 岐阜県
- ②サムライスピリッツ / 谷井登喜 / 愛知県 / 黒沼ひとみ / 神奈川  
坂口友子 / 熊本県 / 大原啓 / 愛知県 / 黒沼ひとみ / 神奈川  
坂口友子 / 熊本県 / 大原啓 / 愛知県 / 黒沼ひとみ / 神奈川
- ③サムライスピリッツ / 天草隆雄 / 神奈川 / 木宿秀俊 / 香川  
田中圭一 / 茨城県 / 栗原隆雄 / 神奈川 / 木宿秀俊 / 香川
- ④ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝  
限定村良 / 福岡県 / 鈴木大志 / 北海道 / 斎藤英夫 / 東京都  
⑤マジカルドロップ / 佐保和実 / 大分県 / 加藤千秋 / 福島  
⑥久保隆一 / 愛知県 / 佐保和実 / 大分県 / 加藤千秋 / 福島
- ⑦京バジャ / 福岡県 / 香川隆雄 / 香川隆雄 / 香川隆雄 / 香川隆雄  
山口佳実 / 和歌山県 / 堀玉真 / 香川隆雄 / 香川隆雄 / 香川隆雄  
山口佳実 / 和歌山県 / 堀玉真 / 香川隆雄 / 香川隆雄 / 香川隆雄
- ⑧SNKボスター / 大沼香純 / 福島県 / 松岡琢彦 / 神奈川  
武智 / 山花 / 愛媛県 / 大沼香純 / 福島県 / 松岡琢彦 / 神奈川  
武智 / 山花 / 愛媛県 / 大沼香純 / 福島県 / 松岡琢彦 / 神奈川
- ⑨小泉賢一 / 東京都 / 千原聖一 / 岩手県
- ⑩三仙哲司 / 福岡県 / 香川隆雄 / 香川隆雄 / 香川隆雄 / 香川隆雄  
三仙哲司 / 福岡県 / 香川隆雄 / 香川隆雄 / 香川隆雄 / 香川隆雄  
三仙哲司 / 福岡県 / 香川隆雄 / 香川隆雄 / 香川隆雄 / 香川隆雄
- ⑪朱美 / 広島県 / 古里正人 / 神奈川県 / 津野平 / 徳島県 / 浜砂雄  
朱美 / 広島県 / 古里正人 / 神奈川県 / 津野平 / 徳島県 / 浜砂雄  
朱美 / 広島県 / 古里正人 / 神奈川県 / 津野平 / 徳島県 / 浜砂雄
- ⑫島根 / 茨城県 / 津野平 / 徳島県 / 浜砂雄
- ⑬島根 / 茨城県 / 津野平 / 徳島県 / 浜砂雄
- ⑭島根 / 茨城県 / 津野平 / 徳島県 / 浜砂雄
- ⑮島根 / 茨城県 / 津野平 / 徳島県 / 浜砂雄
- ⑯島根 / 茨城県 / 津野平 / 徳島県 / 浜砂雄
- ⑰島根 / 茨城県 / 津野平 / 徳島県 / 浜砂雄
- ⑱島根 / 茨城県 / 津野平 / 徳島県 / 浜砂雄
- ⑲島根 / 茨城県 / 津野平 / 徳島県 / 浜砂雄
- ⑳島根 / 茨城県 / 津野平 / 徳島県 / 浜砂雄

※2月号プレゼントのネオジオCDは3名様当選のところが、CD2当選者の方々は、もうしばらくお待ちください。  
すぐに残りの7台をご用意してお送りしますので、CD2当選者の方々は、もうしばらくお待ちください。



# NEO・GEO FREAK

NEO・GEO FREAK 5月号  
第3巻第5号 通巻第24号  
1997年5月1日発行(毎月1回・1日発行)  
定価590円(本体562円)

発行所●株式会社 英文社  
〒170東京都豊島区東池袋3-7-9  
出版営業TEL03-5392-2051  
広告営業TEL03-5392-2052  
編集部●株式会社 英文社 分室  
〒112東京都文京区水道2-13-12

SKビル202  
TEL03-5395-6314  
印刷●三晃印刷株式会社

●発行人/中西吉永  
●編集人・編集長/勝俣眞  
●副編集長/片桐誠  
●アシタ・田原節子  
●編集スタッフ/新井正信、稲葉祥子、蒲地  
美樹、林田真恵、平田政憲、片山恵子  
●攻略スタッフ/ジェイケイ、モリスケ、修  
羅騎士 鷹、蒼炎闘士ゆーち、MASA藤原、  
風のFLN、Dr.ちん、DSP-たろりん、  
奥女中秀雄、リトマス兄弟、T-DEN、  
ISHITA、HK、G・ARM、ウェビッ  
ンイレース、無双拳士 ま  
●制作スタッフ/鳥貝なつみ  
●制作協力/PRIMARY GRAPHICS  
(山田幸廣・山口聡・桂田和昭)、根津修一、  
村木哲雄、松永一美、沢川賢司、早川知代子、  
APO DESIGN(北田晴美・平井勉)、小  
野真由美  
●サービス部/森さくら  
●広告営業部/小串紀博、印牧利昭、小林邦  
治、内野幸章、葛西紀子、占部啓介、小林幹  
尚、横敬也、織田倉吉、奥田雅弘、花作範男、  
中川真理子

協賛/株式会社エス・エヌ・ケイ

6月号予告 次号は5月9日発売  
定価590円(本体562円)

## 創刊2周年記念特別企画

ネオジオメインキャラの変遷/NFのできるまで/読者投  
稿 4 コマスペシャル/ネオジオゲームクロスレビュー

## リアルバウト 餓狼伝説スペシャル

■全EXキャラ対CPU戦徹底攻略

## 真説サムライスピリッツ武士道烈伝

■「…」by右京

## マジカルドロップⅢ

■敵キャラ出現パターン公開と…  
対CPUキャラ別攻略 その1

<募集! 攻略スタッフ>住所、氏名、年齢、職業、  
電話番号の他、得意なジャンルと、アクションやシ  
ューティングの場合は1 コインクリアゲームの得点  
を、また格闘ゲームの場合は好きなタイトルの対人  
戦攻略(1,500字/キャラ不問)を書いて、ネオジ  
オブリーグ編集部までお送りください。ただし18歳  
以上で東京近郊にお住まいの通える方のみ。

## 走星! 編集後記

●世間ではWが標準らしいが、今僕はSFのF  
Fにハマっている…。でも、みんなクリアし  
ているので、色々教えてもらえてお得。流行り  
モノをやるだけじゃないか…? (勝俣)  
●昨年の暮か始まっていたことが解決しつ  
つある。色々あったけど、この編集部に戻ってき  
たことで、縁の切りつきさだ。というわけで  
○○さん、よろしくやってくれ。(片桐)  
●Wやりつやばり鉄拳3(ロケテ)♡ 平八  
様の2Pを楽しみにしつつ吉光吉光…。いつも  
より多く回っております。そして不意に感じ  
かました。もう1年だよ。早いねえ…。(田原)  
●11年こいて今度はガシャポンにハマる(最  
近こんなべった)。ってゆーか、グッター2  
出ぬ。とかいってたら近所からも消えてる  
し。誰かグッター2を俺にくれえー! (新井)  
●NF2周年記念イベントは、どうやらコスプレ  
パーティになるらしい。私たちもコスプレす  
るのかしら? もしやるんだったら、私はエン  
プスをGET!! …かなあ(笑)。(稲葉)  
●最近、妄想が暴走することが多くて困って  
ます。もう制御不能です。日常生活から考える  
の最悪なの大変です。もう脳を洗淨するしか  
ないんじゃないか。なあ、さくら? (蒲地)  
●最近、小銭がアツという間に消えていく。そ  
して手元には何やら大量のカード…。おそろ  
べ!! お金を吸い取る悪魔の機械カードだス。  
さて、次はカードダスマスターズかな?(林)

●最近、悪いことと嬉しいことが一度に起きた。  
次に悪いことがあると分かってても、それを避  
けて通れない。人生ってこんなにつらいものだ  
ったかな? さよならカトリック…。(平田)  
●蒲地さん同様、私も大暴走中。今のヒットは  
零式ちゃんと円卓と、21歳のツツツツ頭。18  
歳の教皇と、19歳の華撃団員。…26にもなっ  
て、未だ落ち着かず。超超虚勢。うき。(片山)  
●某20格闘3は超待ちゲーらしいので、某30  
格闘3の方がメインに決定。ネオジオの格  
ゲは新作の噂を聞かないので、夏に出る(ア)  
KOF'97まではお休みかな。(ジェイケイ)  
●この号が出ている頃にはとんよが消えて  
いる。思えばネオフリで仕事をする事になっ  
たのも、とんよこの常連だったのがきつかな  
訳で。寂しくなるなあ。はぶさん? (モリスケ)  
●つーか、「とんよこ」消滅! 振り返って見  
れば、開店当初からのゲーセンに通っていた。  
とんよこが居たのは、格ゲーやってたにもか  
らなかつた…。マジ、かなり寂しい。(鷹)  
●えっ、何、とんよこ閉店の? どーでも  
いい興味ない。…けど家賃でバイトして知り合  
った人も多しんだ。やっぱり店長にも感謝し  
ちゃっろ、涙を忘れた俺もチト失笑。(ゆーち)  
●今月は異常に忙しかつたので。その中で  
もPBスペシャルのビデオの仕事が特に死ねた。  
ディレクターはつらいぜ…。かなりの力作な  
ので、発売されたら見てね! (DSP-たろりん)  
●約半年ぶりに髪を切ったので、頭だけが妙  
に寒い。髪を切ってから4日後に編集部から  
「別人になっちゃいましたね」といわれて、嬉  
しいのやら悲しいのやら…。(無双拳士 ま)  
●はやしんといきまちゃんといき片山おねー  
さんといき、みんな盛り上がりかたてね! それ  
も某PGと某アイドルゲームのせい? 待っ  
てて! 私もうくわ! フーンハフーン。(森)

### ◆特集

## サムライスピリッツシリーズ 徹底大研究!

### ◆オールドゲーム攻略

## クロスワード 第2回

### ◆もう一度愛して♡

## キング・オブ・ザ・ モンスターズ2

### ◆声優連載コラム

## 生駒治美～碧い砂時計 安井邦彦～遊びは終りだ!!

(内容は都合により変更になる場合があります)

# その混沌とした実体に迫る!! KOF'96のアンソロジー小説!

月刊ネオジオフリーク編集部編

## 『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ～アンソロジー～』



血の宿命の行方は?  
K.O.Fの実態に迫る!!  
庵と京

判型:新書判 頁数:212頁 定価:903円  
編集・制作:月刊ネオジオフリーク編集部  
発行:株式会社 芸文社 ©SNK1996

庵と京、2人の「関係」、  
オロチの「血」の秘密、  
そしてレオナの暗い過去…。  
血の宿命の行方は!?  
混沌としたKOFの実体が  
今、生々しく暴き出される。

### 大好評発売中!!

●『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96～アンソロジー』をご希望の方は、お近くの書店または小社までお申し込みください。小社へお申し込みの場合は、本の名前（ザ・キング・オブ・ファイターズ'96～アンソロジー）と、住所、氏名、電話番号を明記の上、本の金額（903円）と送料（240円）を現金書留にて、次の宛先までお願いいたします。

〒170 東京都豊島区東池袋 3-7-9

株芸文社 出版管理部

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96～アンソロジー」係

お問い合わせ ☎03-5992-2051





■ NEOGEO はSNKの商標です。





株式会社ザウルス

〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8  
第2紀尾井町ビル

ザウルス・テレフォンサービス  
03-3222-1734

Fax. 03-3222-1728



ネオ・ジオCD版「超鉄ブリキンガー」

定価 6,800円

好評発売中!!

ザウルス・ホームページ <http://www.saurus.co.jp/>



歴代の無双が登場!!



リアルバウト無双伝説スベジナル  
ネオジオに登場



NOW ON SALE  
ネオジオCD専用ソフト(価格 6,800円(税別))  
ネオジオ専用CD-ROM(容量 2.00MB)(000001)

株式会社エヌスケイ 〒554 大阪府吹田市豊津町10-12 ●SNKヲジオンサービズ 東京 ☎03(627)516200 大阪 ☎06(638)0101(A・M・S・D) ※電話番号はお間違えなく。



©1997 SNK. All Rights Reserved.  
ゲームソフト・電子書籍等 <http://www.snkgeo.co.jp>

